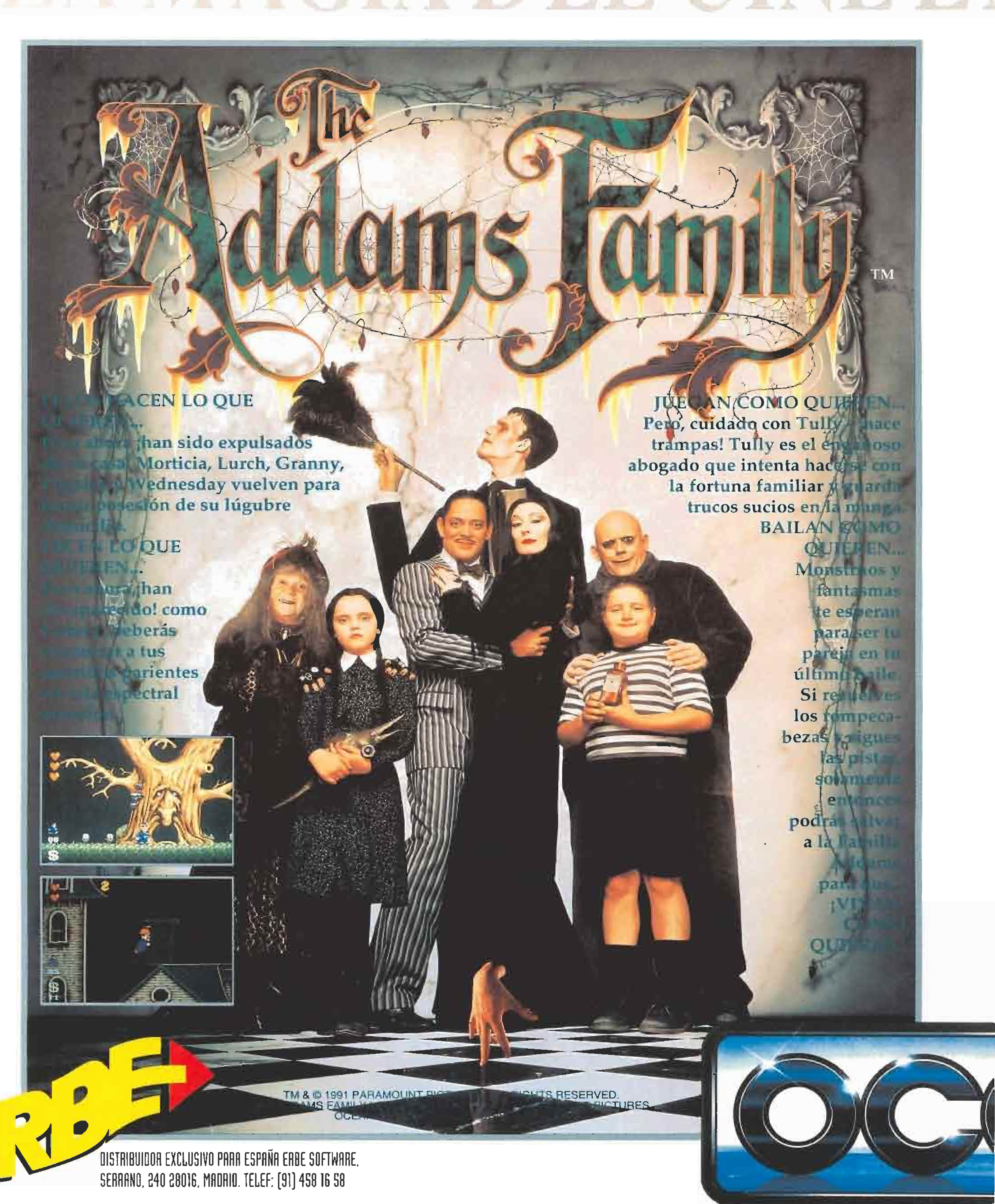
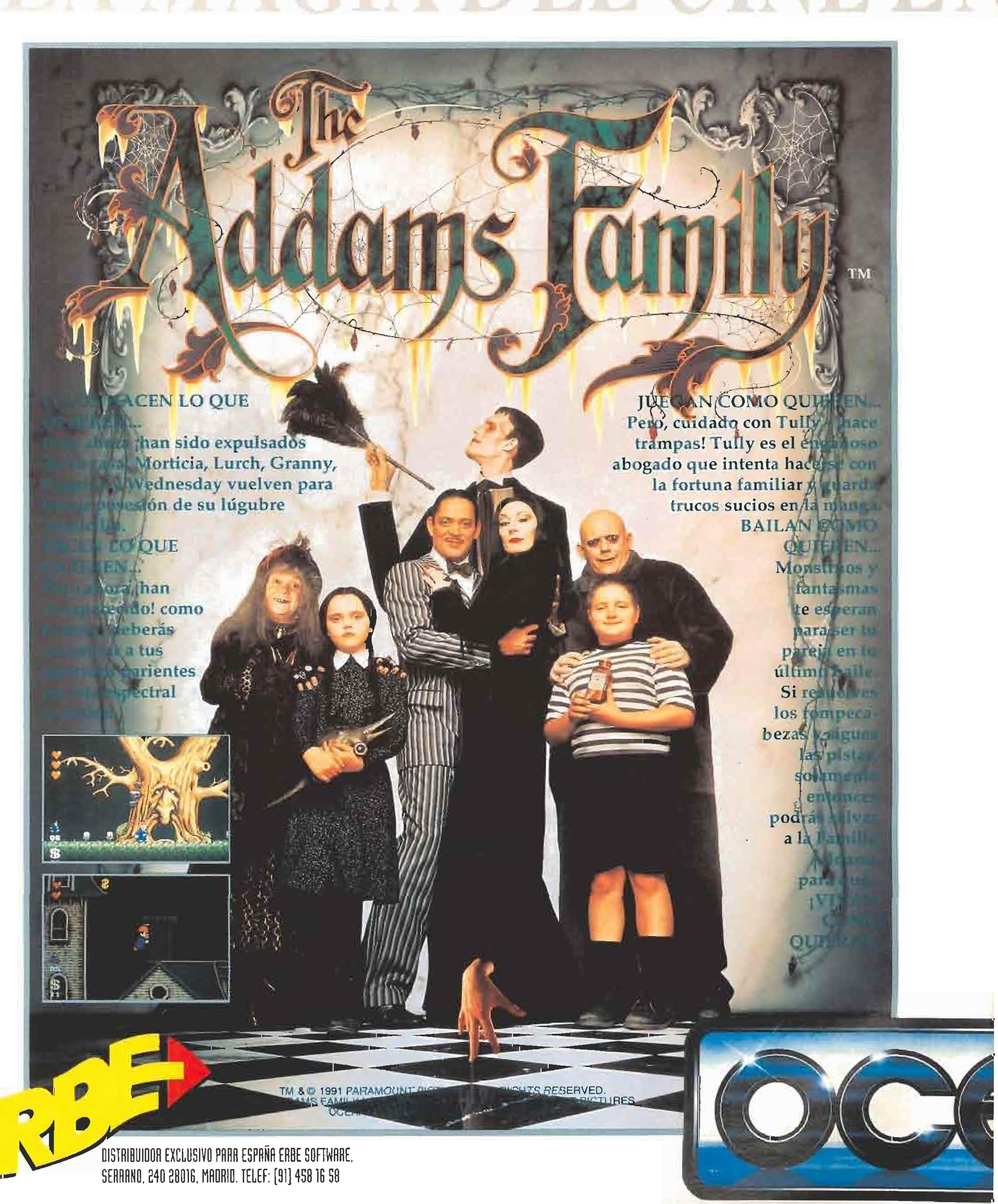


Número 48
HOBBY PRESS
225 ptas.
MICRO
Manía
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
Sólo para adictos
EXCLUSIVA
Las primeras imágenes de...
STAR TREK
NUEVO
LARRY I
y además:
Cómo llegar al final de ROGER RABBIT
THE ADDAMS FAMILY
TODOS LOS PASOS PARA HACER UNA CONQUISTA PERFECTA
OLIMPIADAS 92
GODS
Solución y Super Póster desplegable con los mapas de todos los niveles
Reportaje
CYBERDREAMS
Historia de una compañía
Preview Dark Seed
INFORME
Guía para escoger el mejor joystick

¡LA MAGIA DEL CINE EN



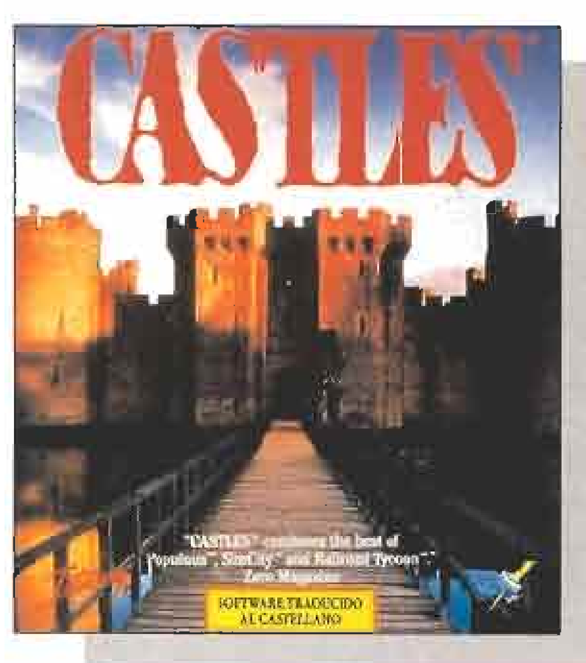
¡LA MAGIA DEL CINE EN





Double Dragon III. *Arcade*

¡LOS DUROS AHORA LO SON MAS!
Sólo los que dominen con suprema maestría las artes marciales de la lucha, sobrevivirán en Double Dragon III. Equipado con nunchakus, granadas, puños de pinchos y espadas, deberás superar con éxito cinco peligrosas misiones.
Si sobrevives al desafío, mantendrás tu honor y descubrirás la verdad de la Piedra Rosetta.
Disponible en PC, Amiga, Spectrum y Amstrad.



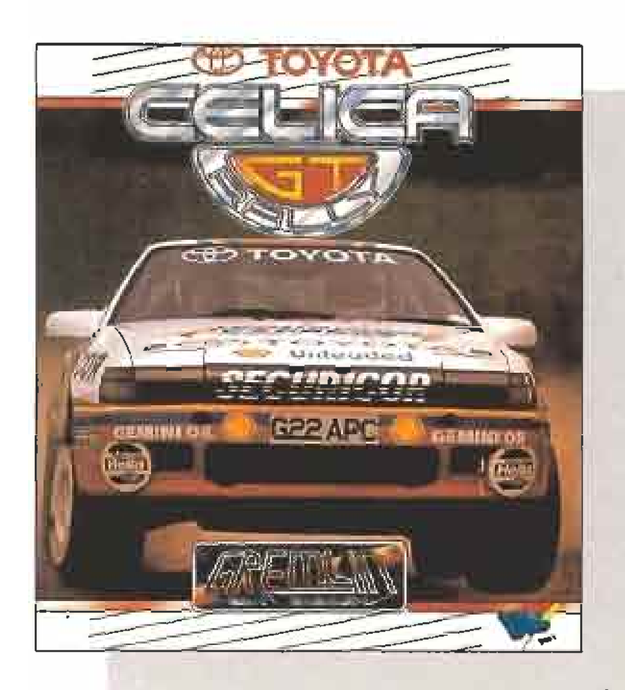
Castles. *Role Playing*

Como señor de tu reino, has construído el castillo de tus sueños, te has enfrentado a dragones sedientos de sangre, has estado implicado en brutales traiciones, has envíado tropas a la guerra y has defendido tus tierras contra ejércitos indeseables. Pero tus súbditos siguen sin estar contentos. ¿No será quizás que no debías haber vertido aceite ardiendo sobre sus cabezas ...?
Disponible en PC.



Race Drivin´. *Deportes*

Puedes elegir entre 4 coches diferentes.
Tres circuitos de carreras distintas.
Registra tus mejores tiempos y después corre contra tí mismo o contra las mejores carreras de un amigo.
Los gráficos en 3D son legendarios, los choques son tremendos y el pilotaje no puede ser más real.
Disponible en PC, Amiga y Atari.



Toyota Celica. GT Rally.

Simulador
Este realista simulador de rallies pone a prueba tus habilidades de piloto en más de 30 pistas diferentes de tres países.
Disponible en PC.

DROSOFT. Moratín, 52. 4 º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64



Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 48 – Mayo 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
Jose I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Francisco J. Gutiérrez
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Juan José Fernández
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Ya os lo decíamos en el número anterior: Larry es por sus propios méritos nuestro personaje estrella. Este playboy va a dar mucha guerra, aunque tenga tan mala suerte. Ahí tenéis en nuestra portada a «Larry I», para lo que le mandéis.



«Star Trek 25th Aniversary»



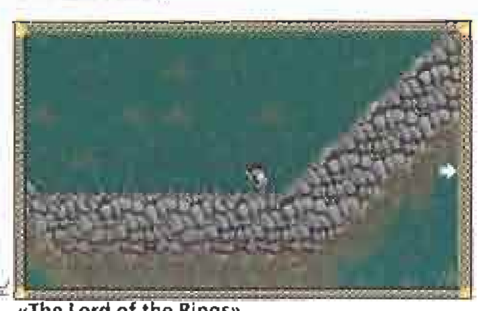
«Leisure Suit Larry»



«Gods»



«Parasol Stars»



«The Lord of the Rings»

Ya hemos dejado atrás las vaciones de Semana Santa y aquí estamos de nuevo en nuestra cita habitual dispuestos a daros mucho juego. La revista que tenéis en vuestras manos pretende manteneros informados sobre las últimas e interesantísimas novedades que han aparecido en estos treinta últimos días.

Para empezar hemos querido dar un nuevo rumbo a la sección de Actualidad para contaros, por medio de las noticias que recibimos de nuestros corresponsales, todo lo que pasa por esos mundos de Dios.

Hablando de novedades y exclusivas que mejor para entrar en materia que contaros lo que encontraréis en nuestra sección de previews. Topo Soft está preparando una sorpresa "olímpica" que os desvelamos en rigurosa primicia. Al igual que las primeras pantallas de «Star Trek 25th Aniversary». Spock, Kirk y McCoy os están esperando en el puente del Enterprise y en las páginas de la revista. También tiene su lugar «La familia Addams», un claro ejemplo del importante papel que tiene el cine en este mundillo.

Este mes llega además a nuestras páginas una nueva compañía americana. Su nombre es CyberDreams y de mano de su Director podréis conocer los misterios cibernéticos que se esconden en su inquietante primer juego: «Dark Seed».

Ya hemos llegado a nuestra sección de mapas y no podéis imaginar lo que hemos sudado para poderos ofrecer al completo la última y mejor creación de los extraordinarios Bitmap Brothers. «Gods» es un arcade largo, largo y adictivo, adictivo, de lo mejorcito que estos chicos han programado. Con los mapas y el artículo seréis capaces de conseguir la inmortalidad...o casi.

«First Samurai», «The Rocketeer», «Unreal», entre otros, son los programas que nuestros expertos han analizado a fondo. Y tampoco se han librado los más recientes lanzamientos en cartucho para las consolas más populares: «Jackie Chan», «Chip and Dale», «Hellfire», «The Immortal»...

Si no habéis llegado al final del «Leisure Suit Larry» todavía, ahora lo váis ha hacer con nuestro completo Patas Arriba. Roger Rabbit es el protagonista de «Hare Raising Havoc», una producción de Disney para la que también os proporcionamos las pistas esenciales. Micromanías, Arcade machine, Panorama Audiovisual y Cargadores son las secciones que cierran este número de Micromanía. Os dejamos con la revista y nos vamos corriendo para preparar el próximo ejemplar donde os aguardan nuevas sorpresas. Hasta pronto.

La Redacción.



En busca del reino desaparecido









Como la Atlántida, el fabuloso reino de Elsopea desapareció súbitamente. A sus habitantes se les puede ver de vez en cuando ocultos en los lugares más inverosímiles y en muy raras ocasiones se relacionan con otros pueblos. Con la intención de descubrir los secretos de esta gran civilización, el ejército Daemonsgate pretende capturar a los nativos de Elsopea. Pero gracias a la ayuda del reino de Tormis, esa tarea será muy difícil de llevar a cabo. Como era de suponer, vosotros tomaréis el papel de capitán Gustavus, jefe supremo de la Guardia Imperial de Tormis. Y para realizar vuestra misión, tendréis que pasar por distintas etapas como el "Land Travel", el "Town Travel", el "Combat", el "Conversation" y el "Magic". Todas ellas pondrán a prueba vuestros reflejos y vuestra habilidad en la lucha.

«Daemonsgate» cuenta con multitud de gráficos y detallados mapas, difíciles "puzzles" y más de 128 personajes con los que tendréis que enfrentaros.

Gremlin es la compañía que lanza este arcade en las versiones Amiga, Atari y PC, con el que podréis jugar a rescatadores de imperios perdidos.

Viaje por tierras peligrosas

Domark ha editado un juego lleno de trampas. Se trata del «Shadowlands», donde debéis adoptar el papel de un espíritu muy vivo que tiene que atravesar tierras llenas de peligros. Con este juego, os acostumbraréis a tratar con muertos, esqueletos, monstruos y demás agradables sorpresas que os esperan por vuestro oscuro recorrido.

El objetivo es reunir a las almas en pena con las que os crucéis y llevarlas al Altar, donde encontrarán descanso eterno. Este juego de rol, que aparecerá en Amiga, Atari y PC, cuenta con una espectacular innovación técnica. Se trata del sistema de iluminación que utiliza nuestro espíritu para abrirse camino por los oscuros campos por los que atraviesa.

El mejor fútbol de Europa

Los de Elite han publicitado esta nueva entrega del «European Championship» diciendo del mismo que "en verdad se trata de un arcade con mucha acción y no de un simple y tedioso juego de fútbol". Muy fuerte para empezar, aunque esta promesa parece, en una primer vistazo, una firme realidad.

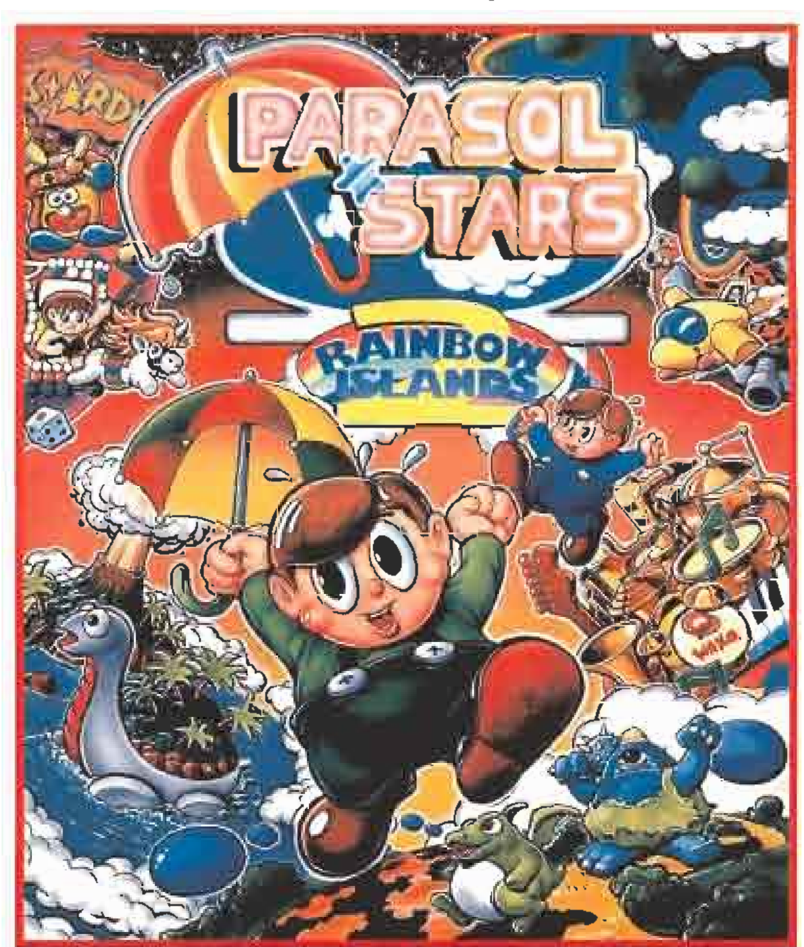


Y decimos esto porque en «Championship 1992» encontraremos, entre otras cosas: visión de la acción desde primera línea de juego; enorme variedad de pases y combinaciones entre los jugadores; y numerosas técnicas de juego. Cuando lo instaléis en vuestro PC, podréis jugar contra los mejores equipos europeos, las más interesantes finales.



Nos hicieron disfrutar lanzando burbujas que encerraban en su interior horas y horas de diversión. Volvieron para llenar nuestro mundo con el bello colorido de cientos de arco iris. Ahora están aquí de nuevo, paraguas en mano, para protegernos de la lluvia de emoción y diversión que se nos avecina.

- **OCEAN**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**





Sí, son Bub y Bob, los dos protagonistas de «Bubble Bobble» y «Rainbow Islands», que para goce y disfrute de todos los amantes de los mejores juegos de plataformas a la vieja usanza, vuelven con lo que es su tercera aventura, «Parasol Stars».

Poco les ha durado el merecido descanso que obtuvieron tras rescatar a los habitantes de las Islas del Arco Iris (Rainbow Islands), porque nada más deshacer sus maletas –en las que, por cierto, se trajeron como souvenirs los dos paraguas mágicos multicolores de los que ahora hablaremos en profundidad–, recibieron un telegrama urgente firmado por los gobiernos de todo el universo: "Universo en peligro. Stop. Chaostikahn nos ataca. Stop. Miles de monstruos siembran el pánico. Stop. Necesitamos su ayuda. Stop".

No hace falta decir que raudos y veloces, Bub y Bob salieron de nuevo disparados por la puerta, dispuestos a enfrentarse con cuantos villanos se cruzasen en su camino... pero ¿Y vosotros?, ¿estáis dispuestos a acompañarles en esta nueva aventura?

De planeta en planeta

Ocho son, en principio, los mundos que nuestros héroes tendrán que recorrer para limpiarlos totalmente de enemigos. Y decimos en principio porque en las instrucciones se nos previene de que es muy posible que se nos reserve alguna sorpresa especial de última hora tras completar todos los planetas, que por orden de aparición son los siguientes: Music World, donde encontraremos enfurecidos instrumentos como pianos o trompetas; Woodland World, tomado al asalto por criaturas que emergen de árboles mutantes; Ocean World, poblado por nada amistosos pingüinos o cangrejos; Machine World, la residencia de peligrosas criaturas mecánicas; Casino World, donde cartas y monedas se rebelarán contra nosotros; Cloud World, surcado por aviones, helicópteros y satélites; Giant World, la tierra de los gigantes; y Rainbow World, la esperada vuelta a casa, donde tal vez nos espere el ansiado descanso o tal vez no, quién sabe...

Cada uno de estos, está dividido en diferentes pantallas estructuradas al clásico estilo de «Bubble Bobble», si bien en más de una, por poseer mayores dimensiones, podremos observar como los escenarios se mueven con "scroll" horizontal a la par que lo hacemos nosotros.

Para pasar de una pantalla a otra, bastará con que la limpiemos totalmente de enemigos, cosa que podremos conseguir fácilmente gracias a unos objetos que logran así convertirse en los auténticos protagonistas del



Partida tras partida iremos descubriendo paulatinamente algunos usos de nuestro paraguas, tanto para defendernos como para atacar a nuestros enemigos.

PARASOL STARS


Si recogemos las gotas de lluvia con nuestro paraguas las podremos utilizar como arma contra nuestros adversarios.


En general el juego viene a ser una estupenda combinación entre «Bubble Bobble» y «Rainbow Islands».


Aunque los gráficos no son especialmente brillantes, destacan sobre todo por su colorido y su simpatía.


La opción de juego simultáneo para dos personas resulta adictiva hasta niveles insospechados.


Al igual que sus dos predecesores, el juego recoge en su desarrollo lo mejor de los clásicos juegos de plataformas.


Algunos de los escenarios tiene un tamaño mayor de lo habitual, por lo que poseen "scroll" hacia los lados.

juego (de hecho le dan nombre) y que ya mencionábamos al comienzo de estas líneas: los paraguas mágicos.

A paraguazo limpio

Los que un su día fueron fanáticos de «Bubble Bobble» y de «Rainbow Islands», recordarán que ambos juegos, a pesar de su aparente sencillez, escondían multitud de trucos y secretos que sólo tras jugar varias partidas se lograban descubrir.

Lo mismo ocurre con «Parasol Stars». Aunque en principio parece que todo lo que hay que hacer es destruir a los enemigos, a base de varios paraguazos, –uno para inmovilizarlos y otro para destruirlos–, poco a poco iremos descubriendo que nuestros paraguas, en combinación con otros elementos que aparecen en pantalla, son capaces de sorprendernos con un extenso abanico de posibles usos, todos ellos destinados a hacer frente a nuestros enemigos.

Muchos de estos detalles están explicados en las instrucciones del juego, pero sólo algunos los descubriremos haciendo uso de la técnica más lógica y divertida: jugar y jugar sin parar.

Al final de cada uno de los mundos nos veremos las caras contra gigantescos secuaces de Chaostikahn, que se empeñarán en complicarnos el paso de nivel.

Nuestra opinión

Comenzando por confesar que somos unos enamorados de las aventuras de Bub y Bob, no creemos pecar de parcialidad si decimos que este «Parasol Stars» es uno de los arcades más divertidos que hemos visto. Tanto en el modo de un jugador como en el de dos, lo que abordará será una exhibición por parte del tándem Taito/Ocean de cómo convertir algo tan simple como un juego de plataformas en todo un espectáculo visual, que logra transformar la pantalla de nuestro ordenador en toda una lluvia de diversión y colorido.

J.E.B.



FLASH

Los guerreros del espacio



«Space Crusade», como su propio nombre indica, va de de cruzadas espaciales en busca de imperios cautivos y es la conversión que Gremlin ha realizado del juego de tablero del mismo nombre. Para lograr vuestro objetivo, dispondréis de cuatro temidos marines. Los aliens de este juego de rol están interpretados por vuestro ordenador, ya sea Amiga, PC o Atari.

Con «Space Crusade» tendréis la posibilidad de elegir la misión, las armas y el equipamiento que deseéis para vuestros hombres. A medida que vayáis superando las distintas pruebas, iréis ascendiendo de rango, hasta llegar a Capitán Supremo. Pero no creáis que es fácil, ya que cuando intentéis realizar alguna misión, miles de criaturas diabólicas os asaltarán. Y ahora, ¿os atrevéis con «Space Crusade»?

Las víctimas del aire



En «Birds of Prey» vuestra escuadrilla, compuesta de 40 cazas, deberá eliminar a sus contrarios por tierra, mar y aire. Para ello tendréis que guiar vuestros aviones a lo largo de 12 escenarios de batalla. Podréis elegir ser de la Otan o de las fuerzas soviéticas. Los programadores de «Birds of Prey», Argonaut Software, nos presentan este simulador, creado en Amiga y Pc para Electronic Arts, con unos gráficos más que aceptables y un sonido supersónico.

Ligar, ligar, ligar



Los de Sierra están que lo parten todo con su playboy estelar, Larry. La quinta entrega de este entrañable personaje nos llegará también en castellano, para que podáis seguir sus ligoteos en idioma patrio.

Para principios de verano se lanzará este «Larry 5», en el que podréis asistir a la medio-transformación de esta "máquina del amor". Nuestro Larry, ya con novia formal, tendrá que buscar a las seis mujeres americanas más sexies, para que intervengan en una película pornográfica que le ha encargado una cadena de televisión. Mientras tanto Patti, su novia, se lía con un agente del FBI, cuando investiga una serie de delitos.

Entre todas las novedades que nos ofrece «Larry 5», lo mejor es la posibilidad de dirigir tanto a nuestro personaje como a su novia, por las diferentes pantallas que tienen que atravesar.

Ajedrez de altura

Para los locos del ajedrez, todo nuevo juego que, de este tipo, se lanza, se recibe con los brazos abiertos. De este modo se recibirá «Chessmaster 3000», cuyas novedades se centran en sus excelentes gráficos, su menú simple y su enorme variedad de opciones. La verdad es que si eres un maestro, sufrirás los difíciles niveles con los que cuenta este juego de Software Toolworks.

Por último, no te olvides de pedirle a tu PC que te muestre la partida que el pasado año disputaron en Lyon los grandes maestros Kasparov y Karpov. «Chessmaster» te la muestra y te invita a jugar en la misma.

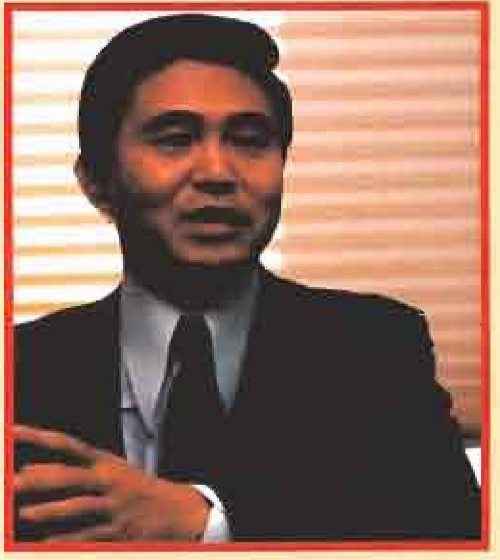

ESTÁN EN FORMA.
LEEN.
s|m

EL DIRECTOR GENERAL DE NINTENDO VISITÓ ESPAÑA

Coincidiendo con la aparición en el mercado europeo de la nueva consola SuperNintendo, Mr. Todori, director general de Nintendo, hizo una visita relámpago a nuestro país, en el transcurso de la cual tuvo la gentileza de charlar con nosotros durante unos minutos.

Mr. Todori nos comentó, entre otras cosas, que el retraso en la aparición en el mercado europeo –en Japón lo hizo a finales del 90– de la nueva SuperNintendo se ha debido básicamente a la diferencia entre los sistemas de vídeo PAL que ha requerido desarrollos de hardware específicos. Al mismo tiempo dijo que no estaba claro –pese a los insistentes rumores– el lanzamiento de una Game Boy en colores por tres motivos principales. Por una parte, las pantallas de cristal líquido en color que suelen usar este tipo de consolas son, hasta el momento, suficientemente caras como para desaconsejar la fabricación de un producto de este tipo. El elevado consumo eléctrico de estos dispositivos es otro de los motivos, ya que son unos auténticos devoradores de pilas. Al usuario le sale muy caro jugar, lo que puede provocar que el producto resulte poco atractivo. Por último, argumentó que este tipo de pantallas es muy difícil de observar con luz solar lo que finalmente hace del color portátil más un inconveniente que una ventaja.

Para el Mr. Todori la situación de Nintendo es magnífica en todo el mundo, con casi 80 millones de consolas (sumando todos los modelos) vendidas. El mayor mercado potencial sigue siendo los Estados Unidos –por el número de habitantes– aunque el mercado Europeo es donde últimamente se manifiestan los mayores índices de crecimiento. En Japón su cuota en el mercado de consolas se sitúa en torno al 95%. Mr. Todori piensa que los tres mercados son diferentes en cuanto a gustos por lo que ahora trabajan en estrecha colaboración con compañías de desarrollo de software ubicadas en estas zonas, con objeto de crear productos lo más acorde posibles con las exigencias de cada mercado en particular. Un ejemplo de esta colaboración es la compañía británica Ocean, en Inglaterra.



Respecto a los planes de futuro no quiso pronunciarse aunque insinuó que están preparando algo importante que actualmente no podía mencionar. No creemos que se trate del CDROM para la SuperNintendo porque este periférico no estará disponible, con seguridad, hasta el año próximo.



Mr. Todori, Director General de Nintendo, revisa junto a Andrew Bagney, Director General de Erbe, ejemplares de nuestras revistas.

En cuanto a las ventas de SuperNintendo –producto estrella de la compañía en estos momentos– Mr. Todori mencionó que la previsión para el 92 es de situar en el mercado Europeo 2,5 millones de unidades, de las cuales piensan que en España podrían venderse en torno a las 250.000. Estas cifras no exageran en lo más mínimo si tenemos en cuenta que sólo en los primeros 40 días de puesta a la venta en Japón, se vendieron alrededor de 700.000 unidades de SuperNintendo.

NUEVA GENERACION DE PREMIOS

La revista francesa «Génération 4» repartió sus galardones anuales el pasado 24 de marzo, en la capital gala. La también no menos conocida compañía «Delphine Software», se hizo con tres de estos premios. Su programa «Another World», consiguió el reconocimiento al juego de acción más original y al de mejor animación. La misma firma obtuvo el galardón a la mejor compañía francesa del año. Entre los restantes premios podemos destacar los concedidos a «Secrets Weapons of the Luftwaffe», «Monkey Island 2» y «Robocop 3».



OYE... ¿ME VES?

Cuántas veces has pensado en poder ver a aquellos con los que hablas por teléfono? Amstrad quiere intentar que ésto no sea sólo un privilegio de unos pocos yuppies, y por eso se ha propuesto lanzar un videoteléfono, el Stand C4/D3 Hall 7, de forma masiva.



Sus dimensiones son realmente increíbles, 205 mm. de ancho por 110 mm. de alto, y su pantalla a color tiene 3 pulgadas, con la posibilidad de acoplarse a una cámara CDD que abarca 50 grados de visión de campo. También podréis congelar las imágenes más interesantes de vuestras conversaciones.., así como ajustar su brillo y contraste.

LUCAS A POR TODAS

LucasFilm Games, una de las mil divisiones que tiene la mega compañía americana LucasArts Entertaiment, ha conseguido un nuevo premio. Esta vez se trata del galardón que todos los años otorga la Asociación de Publicistas de Software de América, y que ha concedido el primer premio al juego «Secret Weapons of the Luftwaffe».

"Lo mejor de este reconocimiento", comenta Kelly Flock, director del Departamento de Desarrollo de LucasFilm Games, "es que viene de un grupo muy selecto de periodistas que trabajan en este sector. En mi opinión, es el más importante premio en el terreno del software de videojuegos".



De esta forma se han visto recompensados los 18 meses de trabajo que Larry Holland invirtió programando «Secret Weapons of the Luftwaffe». Juego que, como ya habéis experimentado, enfrentaba, en un espectacular simulador de vuelo, a las fuerzas aéreas aliadas y a la aviación nazi.

EL TRADE A PUNTO

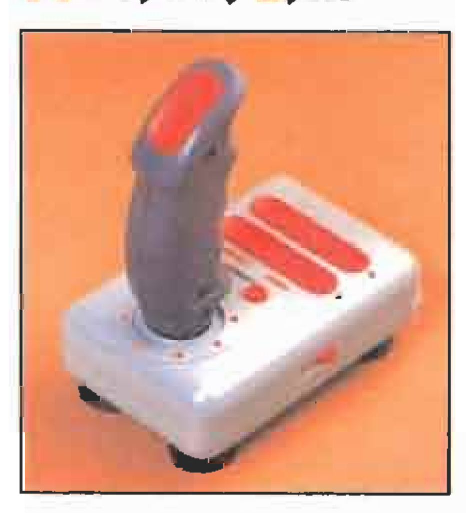
Ya os lo contábamos en el número anterior y os lo volvemos a repetir por la repercusión que va a tener para todos vosotros. El European Computer Trade Show abrió sus puertas hace unos días y en nuestro próximo número tendréis un amplio reportaje sobre el mismo.

Hasta el Business Computer Trade Centre de Londres se han desplazado dos de nuestros directores con el fin de recoger toda la información posible de esta gran feria. Premios, novedades, las mejores compañías del sector, y muchas más cosas se han dado cita en la capital británica. Sed pacientes, merece la pena.

JOYSTICKS

No hay ya ningún ordenador que no necesite un buen joystick para proporcionarnos el aprovechamiento total de nuestros juegos. Hasta hace poco se libraban los Pc y compatibles, pero ahora incluso hasta ellos necesitan de este popular periférico.

MOTHER SHIP



Comenzamos este especial joysticks hablandoos de uno bastante curioso que distribuye Erbe. El «Mother Ship» tiene el interior hueco para que puedas introducir en su base el "pad" de tu consola de videojuegos Nintendo y convertirlo en un auténtico joystick de los de toda la vida. Además el «Mother Ship» incorpora un interruptor para intercambiar los botones A y B del clásico mando de la NES. Su precio es de 2.400 pesetas.

TERMINATOR



La verdad es que este nombre nos suena de algo... Bueno, el «Terminator» es un joystick estándar que usa Norma Atari, o sea que sirve para los ordenadores clásicos: Atari, Amiga, Amstrad..., pero construido sobre una base especialmente robusta para que no lo rompas con tanta facilidad como has hecho con tu último mando.

Posee "microswitches" para un control más ajustado del movimiento de los elementos de pantalla y un magnífico y eficiente triple "autofire", para matar más y mejor. Lo distribuye Proeinsa y cuesta 3.600 pesetas.

ADVANCED GRAVIS



Si queréis todo un señor joystick tendréis que contar con Gravis. Es una compañía norteamericana especializada en hacer mandos con diseños bastante sofisticados. Este modelo, en concreto, únicamente sirve para Pc y compatibles, aunque también existen versiones estándar desarrolladas con Norma Atari, y está pensado para los amantes de los simuladores de vuelo.

Es analógico, no registra los movimientos como todo o nada sino que va progresivamente recibiendo vuestras órdenes y las transmite poco a poco, como si estuviéseis pilotando un avión de verdad. En nuestro país lo distribuye Dro Soft y su precio es de 10.900 pesetas.

BUG



De acuerdo, os gustan los joysticks manejables que además no ocupen demasiado espacio en la mesa. «The Bug», la pulga, es sobre todo eso, muy manejable. No es un mando de mesa, sino de mano y está diseñado de forma ergonómica para resultar especialmente cómodo. Es pequeño y resistente, dos cualidades esenciales para usarlo en cualquier circunstancia, sin necesidad de complicaciones. Cuenta también con "autofire" y "microswitches".
3.500 ptas os costará esta "pulga". Lo distribuye Erbe.

MEGABOARD



Hay gente que no se conforma con un pequeño joystick, todo lo hacen a lo grande. Para ellos está pensado el «Megaboard». Un super-mega-monstruo que tiene varias ventajas sobre los mandos clásicos. Su base es enorme lo que impide que necesite ventosas y artilugios así que se despegan, todos lo hemos sufrido, al primer embate. Luego tiene un cronómetro que hace sonar una alarma al cabo del tiempo que lo hayas programado, ideal para competiciones, más "autofire", "microswitches", varios botones de disparo... y por 6.250 pesetas. Lo distribuye, Dro Soft.

CRYSTAL TURBO



De Inglaterra nos llega este bonito mando completamente transparente, de hay su nombre de «Crystal». Es un mando clásico y, como tal, no incluye nada revolucionario, sólamente que incorpora un plástico especialmente resistente para hacerle duradero y, cómo no, "autofire" y "microswitches". Puede ser vuestra elección definitiva si buscáis un buen joystick, que además sea bonito y encima barato porque sólo cuesta 3.250 pesetas. Lo importa Proeinsa.

FLIGHTSTICK



No hay nada como volar, y para hacerlo sin peligro mejor con un ordenador. El problema es que manejar un avión no es fácil con un joystick normal. Menos mal que pensando en nosotros se ha diseñado un mando analógico como el «Flightstick». Para aficionados a simuladores de vuelo con vértigo, aunque unos botones permiten que también podamos usarlo para matar marcianitos.

Este excelente joystick lo distribuye Proeinsa y lo puedes conseguir por 9.500 pesetas.

GAMMA-RAY



Contador digital de tiempo, regulador de la velocidad del "autofire", múltiples botones de disparo, "led" indicador de dirección y fuego, base extra-grande y Norma Atari en sus conectores, lo que significa que vale para casi todo tipo de ordenadores.

«Gamma-ray» viene completito en todas sus funciones. Con él se mata más y mejor, se salta más alto y se consiguen terminar los juegos con más facilidad. Su precio es de 5.500 y lo distribuye Dro Soft.

Como nuestra misión es, por encima de cualquier otro objetivo, manteneros informados y al día, nos hemos puesto en contacto con las distribuidoras españolas y les hemos pedido que nos proporcionen sus mejores bazas en este mundo del joystick. No están todos los que son pero son todos los que están.

No hemos querido en ningún caso hacer una comparativa, la elección de un joystick depende mucho de las características de cada jugador, pero esperamos que las pistas que os damos os ayuden a elegir el mejor para vosotros y que lo disfrutéis durante mucho tiempo. Vamos allá.



Analog Sabre



Cada vez hay más juegos para Pc que exigen la utilización de joystick para disfrutarlos a tope. El «Analog Sabre» es un mando que, siguiendo la línea de los joysticks clásicos, ha mantenido el diseño de estos pero incorporando en su interior toda la tecnología necesaria para aumentar de forma considerable su fiabilidad y durabilidad. Puede ser usado indistintamente para simuladores y/o arcades. Posee "autofire" y una comodidad de manejo realmente soberbia. Lo importa Erbe y cuesta 4.900 pesetas.

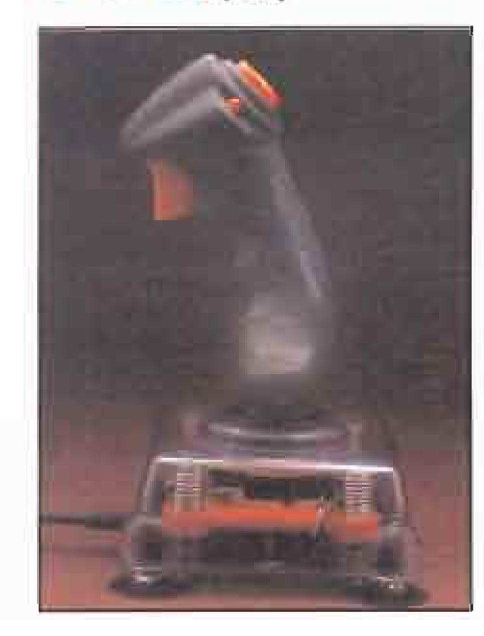
Tortoise



Aunque parezca una animalito y dé la impresión en un primer vistazo de ser algo incómodo, el «Tortoise» es altamente manejable. Sobre todo en juegos en los que es preciso ajustar los movimientos perfectamente y no es necesaria una rápida velocidad de disparo.

Un detalle curioso, y de agradecer es que «Tortoise» tiene un sistema de autocentrado rápido que permite una envidiable rapidez de reflejos. Por lo demás tres botones de fuego y Norma Atari. Es de Erbe y su precio es de 2.900 pesetas.

Top Star



Con base transparente y un brazo anatómico como pocos, el «Top star» es un magnífico joystick. Estas dos cualidades, junto a un "autofire" asombrosamente eficiente, le hacen especialmente útil en arcades rápidos, de los de disparar mucho y acción en grandes dosis. No os preocupéis por darle meneos de un lado a otro porque también lleva unas ventosas especiales que le proporcionan un agarre super sólido a la mesa. Y no olvidemos hacer mención a su robustez: resiste si tú resistes, como decía el anuncio. Está disponible en nuestro país gracias a Dro Soft y vale 5.300 pesetas.

Navigator



El nombre de Konix en el mundo de los joysticks siempre ha sido sinónimo de calidad, y uno de sus productos más acabados es este «Navigator».

Se acopla a la forma de la mano perfectamente y sus "microswitches" son especialmente sensibles lo que hace que obtengas una respuesta super rápida a tus movimientos, ya no te harán picadillo porque el mando no te responda en el momento justo, su publicidad dice que es efectivo durante muchos miles de horas y desde luego parece que es cierto. Tiene "autofire" y está fabricado bajo Norma Atari. Es de Proeinsa y cuesta 3.600 pesetas justas.

Stealth



No colegas, no es un ovni, es un extraño joystick diseñado por «Ktron». Al no necesitar ningún tipo de apoyo y controlarse con las dos manos resulta muy manejable aunque resulta algo complicado acostumbrarse a él. Ya sabéis que todo lo nuevo implica un período de aprendizaje. Está garantizado para cinco millones de movimientos y no es te extrañará que sus fabricantes hayan depositado en él tanta confianza cuando lo tomes entre tus manos. Por supuesto cuenta con un "autofire" regulable en velocidad y "microswitches". Se puede usar en todos los ordenadores que utilicen la Norma Atari, cuesta 2.999 pesetas y lo distribuye Erbe.

The Cruiser



¿Habéis notado que hay algunos juegos en los que debido a la sensibilidad de vuestro joystick os matan siempre? Quizás haya llegado el momento de pensar en cambiar de mando. El «Cruiser» tiene la posibilidad de ajustar su sensibilidad en tres posiciones, por lo que todos vuestros problemas se acabarán en cuanto lo conectéis y carguéis el programa de marras.

Sumadle que cuenta con ocho "microswitches"y dos botones de disparo ultrarrápidos y os encontraréis con un sensacional y efectivo joystick de "crucero". ¿Sabéis quién lo distribuye? Proeinsa. ¿Y cuál es su precio? Poco dinero, 2.995 pesetas.

Super Pro Zip Stick



Hay "autofires" y "autofires", y el de este joystick pertenece al segundo grupo: el de los buenos. Su principal cualidad es que esta posibilidad de disparo rápido tiene tres posiciones diferentes: la primera es la habitual, la segunda suelta ráfagas, y es muy útil en los juegos en que no funciona el "autofire" pero es necesaria una elevada cadencia de disparos, y la tercera es la clásica que hace que no dejes de lanzar "pepinazos" hasta que no sueltas el botón de fuego, para masacrar a gusto. El «Zip Stick» se puede emplear como joystick de mesa o quitarle las ventosas y usarle con las dos manos, una original e interesante posibilidad. "Microswitches" y un diseño compacto son el resto de las bazas de este mando frente a sus competidores. Su precio 3.400 pesetas y su distribuidor: Proeinsa.

Pistol Stick



LA MEJOR ARMA PARA OBTENER LA VICTORIA EN TUS JUEGOS FAVORITOS

JOYSTICKS

La elección de un buen joystick depende en gran medida de las características de cada jugador y, por supuesto, de cada juego.

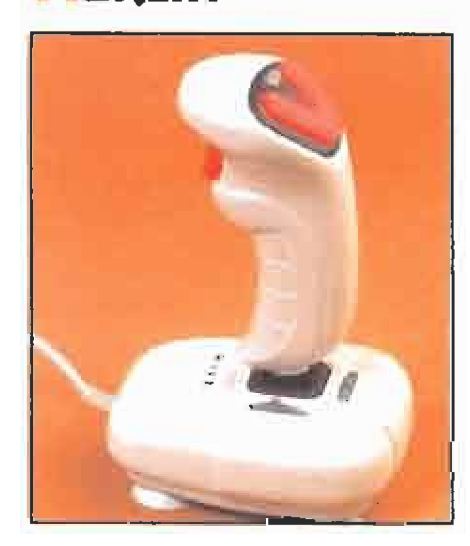
Un buen joystick para Pc y compatibles tiene que poseer una serie de cualidades muy específicas: ser fiable, robusto, servir para simuladores y arcades y, sobre todo, ser cómodo de utilizar. Todas estas características las cumple el «Pistol stick winner 1000», un auténtico ganador como dice su nombre, que te permitirá muchas horas de "marcha" en tu ordenador. Su precio también es muy interesante: 6.900 pesetas. Lo distribuye Dro Soft.

FOOTPEDAL



Hay artilugios diseñados para jugar de una forma específica que no te das cuenta de su utilidad hasta que los pruebas. Esto es lo que ocurre con un invento tan revolucionario como el «Footpedal». No es un joystick pero sí es un joystick. Vamos a explicarnos, sirve como complemento para tu mando o puedes usarle como tal si todavía no te has comprado uno. El «Footpedal» es programable y puedes usar sus pedales como ayuda en el juego. Por ejemplo, mover al personaje con el joystick de mano, y disparar con el pie. Pero donde se saca el máximo partido a este original invento es en los juegos de coches. Te recomendamos que lo uses con cualquiera de ellos. Lograrás una maniobrabilidad extraordinaria y batirás todos los récords. Cuesta 6.300 pesetas y lo trae Dro Soft.

MERLIN



¿Has pilotado alguna vez un avión ? El «Merlin» de Wico tiene una palanca muy similar a las de los aeroplanos reales. Está disponible para Pc y compatibles y es analógico, ya os hemos comentado lo que significa esto y las ventajas que tiene, sobre todo en los simuladores de vuelo o en los juegos de carreras. También cuenta con una opción poco común en los joysticks de Pc, "autofire", pero que suponemos se va a ir generalizando poco a poco. Aunque su base no es demasiado grande, el material con el que han sido realizadas sus ventosas le proporciona un excelente agarre. Su precio es de 5.200 pesetas y lo distribuye Erbe.

SPEEDKING



Los joysticks clásicos nunca pasan de moda. El «Speedking» es uno de los mandos más duraderos que os podáis encontrar, su forma anatómica y el tamaño de la palanca permiten que las partidas en vuestros juegos favoritos sean mucho más fáciles. Ahora incluso lleva un potente y rápido "autofire". Fue uno de los primeros en incorporar "microswitches" y se le nota que fue un auténtico pionero.

Es de Konix, lo que siempre es una garantía, lo distribuye Proeinsa y cuesta 3.400 pesetas. Hay modelos para Pc, Nintendo y Sega con un precio ligeramente inferior.

QUICKSHOT TURBO



Y hablando de clásicos no podíamos dejarnos en el tintero una versión remozada del joystick de toda la vida. Los Quickshot han permitido que toda una generación de jugones acabáramos nuestros juegos favoritos y hubo un tiempo en el que la marca estuvo a punto de reemplazar al propio periférico.

Ahora, por supuesto, su aspecto ha variado bastante. Incorpora, para garantizar la fiabilidad del disparo, ventosas reforzadas, autofire y, por supuesto, los inevitables "microswitches".

Este modelo en concreto es uno de los mejores con los que nos hemos topado. Lo distribuye Dro Soft y su es de 2.000. Además de bueno, barato.

MEGASTAR



Un joystick verdaderamente mega y no sólo por su tamaño. Es transparente y tiene una base tan grande que no podrías despegarle de la mesa aunque le pegaras una patada en el fragor de la batalla. Además lleva una especie de amortiguación en las ventosas que impiden que se mueva cuando lo empujas con fuerza en situaciones comprometidas.

Esta diseñado para que puedan jugar con él también los zurdos, en los que pocos fabricantes piensan, y tiene un autofire muy rápido. Duro de verdad lo distribuye Dro Soft y cuesta 6.000 pesetas.

MACH I



Ya lo sabemos; venga confesarlo, acabáis de compraros un Pc y estáis buscando un buen joystick ya que parece evidente que con los tiempos que corren resulta imprescindible. El «Mach I» cumplirá vuestros deseos. No es especialmente bonito pero se maneja con bastante facilidad, tampoco tiene "autofires" que compliquen su uso demasiado. Es de esos mandos simples que valen para los juegos y que también permiten aprovechar todas las posibilidades de los programas de gráficos o CAD. Lo distribuye Proeinsa y cuesta 3.995 pesetas.

MANTA-RAY



Para los que tenéis el ordenador sobre una mesa pequeña o en algún ángulo extraño que limitan el espacio considerablemente, necesitaréis un joystick de mano de esos que no tienen ventosas.

El «Manta-ray» es ideal para estas situaciones. Su palanca está sobredimensionada para que se sujete mejor y su forma encaja perfectamente en la mano. Cuenta también con varios botones de disparo para que elijas el dedo con el que prefieres ametrallar a todos tus enemigos y un hermoso autofire. Todo por 3.900 pesetas. Lo distribuye Dro Soft.

MACH III

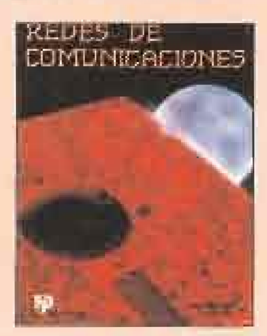


Es el hermano mayor del «Mach I» y como, tal supera en bastante a su predecesor. Claro que también es algo más complicado. La palanca está realizada en acero especial y tiene tres botones de disparo para hacerte más fácil la tarea de eliminar a tus enemigos. También posee un botón que le transforma en específico para simuladores o para arcades de los de toda la vida. Tu compatible no será el mismo si le conectas un «Mach III». Cuesta 5.995 pesetas y lo distribuye Proeinsa.

J.G.V.

COMUNICACIONES

REDES DE COMUNICACIONES



330 Págs. **2.500 Ptas.**

Uno de los ámbitos informáticos de más rápido desarrollo en los últimos tiempos, son las comunicaciones. Hoy día no hay nadie que se pueda considerar experto en informática sin conocer a fondo cómo funciona la interconexión entre equipos.

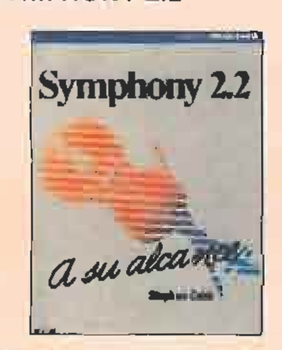
Este libro da un somero repaso a todas las técnicas y sistemas, sin centrarse en ninguno en concreto pero con una metodología básicamente educativa. Un texto que te enseñará los fundamentos de las nuevas tecnologías sin necesidad de demasiados conocimientos previos.

J.M.Huidobro **

Paraninfo — **NIVEL «C»**

MANUALES

SYMPHONY 2.2



740 Págs. **5.035 Ptas.**

Según se va generalizando el uso del ordenador en las pequeñas y medianas empresas, también se va haciendo imprescindible la utilización de paquetes integrados capaces de realizar casi todas las tareas propias de un eficiente administrador. Symphony es uno de los programas más conocidos y más sencillos de emplear. El libro que nos ocupa, da las claves para conocer a fondo esta potente herramienta, pero posee el pequeño defecto de que presupone que tenemos ya ciertos conocimientos informáticos. Su lenguaje es claro y su contenido interesante.

Stephen Cobb **

McGraw Hill — **NIVEL «C»**

.PESIMO ·FLOJO ··NORMAL ···BUENO ····MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

SEGA, UN PRESENTE CON FUTURO

Madrid fue el escenario escogido por Sega España para presentar, hace unos días, a la prensa especializada los resultados de su gestión durante el pasado año y adelantar las líneas generales de su política para los próximos meses.

La presentación, que se caracterizó por su tono desenfadado e informal, tuvo un doble desarrollo. Mientras se celebraba la rueda de prensa, –que contó con la presencia de Paco Pastor (Director General de Sega España) y Nick Alexander (Director General de Sega en Europa)– en una sala contigua, donde estaban instaladas todas las consolas de Sega, tenía lugar una pintoresca escena.

Leticia Sabater acompañada por un gigantesco Sonic, la mascota "oficial" de Sega, organizaba concursos y sorteos entre los auténticos artífices del fenómeno Sega, los niños. Decenas de chavales disfrutaron durante más de tres horas de los juegos allí instalados y siguieron divertidos a la popular presentadora por todo el recinto.

En el transcurso de la rueda de prensa, además de hacer un breve resumen histórico de la compañía, se resaltaron, en palabras de Paco Pastor y Nick Alexander, los excelentes resultados conseguidos el pasado año por Sega en todo el mundo y muy especialmente en España, lo que ha convertido a nuestro país en uno de los mercados más importantes para la compañía japonesa.

Con la vista puesta en el futuro se comentó también la importancia que en este sentido tiene el Mega-CD, un CD ROM para la Megadrive que comenzará a comercializarse en el mes de junio, ya que, según el propio Nick Alexander, "aunque a corto plazo el CD ROM implica, por las capacidades del soporte, en principio juegos de mayor calidad, más adelante sus posibilidades son infinitas porque el único límite de los programadores será la imaginación".



Paco Pastor, Nick Alexander y Leticia Sabater en un momento de la original presentación de Sega.

Nick Alexander definió la actuación de Sega en todo el mundo en tres líneas diferentes. Por una parte el consumo electrónico –donde se incluirían las consolas domésticas y los videojuegos–, los centros de entretenimiento –que ya existen en Japón y nacen con el objetivo de agrupar a toda la familia en un mismo lugar para jugar– y la venta de máquinas recreativas, centrándose actualmente en el desarrollo de simuladores de imagen virtual.

Es en este apartado de investigación y desarrollo donde Sega ha decidido concentrar sus esfuerzos, ya que tienen pensado en un plazo muy breve incrementar considerablemente el número de personas de este departamento para desarrollar tanto hardware como software de alta calidad. Sega, que como sabéis, supervisa todo el software que se produce para sus máquinas, cuenta con muchas compañías independientes que se encargan de desarrollar dichos juegos, no tiene pensado liberalizar la producción de cartuchos y según la opinión del propio Nick Alexander "si eso fuera así la calidad podría bajar y el mercado podría devaluarse como ha ocurrido en el mundo de los ordenadores".

Por lógica, en una charla posterior a la rueda de prensa, no pudimos resistir la tentación preguntar a Nick Alexander sobre los que significa para Sega la aparición de la Super Nintendo, la más directa competidora de la Megadrive al ser ambas consolas de 16 bits. Lejos de mostrarse preocupado Nick nos comentó que para ellos lógicamente el mercado americano, en el que Nintendo como marca está muy establecido, es todo un desafío, pero que poco a poco han ido escalando posiciones y no cree que la nueva máquina vaya a restarles ventas.

LLegó incluso más lejos afirmando que "la campaña que está llevando a cabo Nintendo con la Super Nintendo está enfocada directamente a promocionar los 16 bits y eso casi nos beneficia a nosotros".

Según Sega, la cosa va bien, y es que las consolas son todo un boom que, hoy por hoy, todavía está muy lejos de aproximarse a su punto más alto.





C.F.A.

PRIMER CONCURSO CANADIAN

La cadena nacional de tiendas Canadian, ha convocado su primer premio para video-maniacos, del que saldrá elegido el mejor jugador de SEGA de España. Si deseas participar, deberás inscribirte en el mismo rellenando una solicitud que encontrarás en cualquiera de las tiendas Canadian, antes del 9 de mayo.

Si eres un jugador hábil, y la suerte te acompaña, podrás participar en el Campeonato Internacional de SEGA 92, conseguir suscripciones en todos los juegos editados por SEGA, además de consolas de esta conocida firma. La principal idea de Canadian es poner en contacto a nuestro genios nacionales de los videojuegos con los de otros países. Todo un reto para aquellos de vosotros que os decidáis a aceptar el desafío que os lanza Canadian.

NUEVAS TARJETAS DE SONIDO PARA PC

DRO SOFT presentó en rueda de prensa en un céntrico Hotel de Madrid su nueva gama de productos hardware, más concretamente dos tarjetas de sonido adaptables a cualquier PC que disponga de un simple slot de conexiones libre.

La primera de ellas, es la SOUND MASTER+. Esta tarjeta de pequeño tamaño tiene prestaciones equivalentes a la conocida AdLib con la que es cien por cien compatible. Añade además un convertidor analógico/digital que facilita la reproducción de sonidos digitalizados con una frecuencia de hasta 44KHz lo que la sitúa en el más alto nivel de calidad de reproducción digital de entre todas las tarjetas de su mismo rango. Dispone de once canales de música sintética, 6 de melodía y 5 de ritmos, lo que supone que pueden oirse simultáneamente varios instrumentos musicales. Mediante el software apropiado, que también se suministra, puede conseguirse entre otras cosas, que el ordenador recite textos previamente escritos. El precio al que estará disponible esta tarjeta rondará las 13.000 pesetas y por fin podemos considerar que añade al PC justo el elemento necesario para convertirlo en una gran máquina de entretenimiento.



Uno de los responsables de Dro Soft mostrando las características de la nueva Sound Master.

Si nuestras aspiraciones van más allá y necesitamos, además de las prestaciones de la SOUND MASTER+, tener la posibilidad de digitalizar sonido con gran calidad provenientes de cualquier fuente de audio, comunicarnos con el ordenador mediante comandos de reconocimiento de voz o queremos convertir a nuestro PC en un secuenciador musical con posibilidades de MIDI incorporadas, entonces no tendremos más remedio que adquirir el modelo de mayores prestaciones, la SOUND MASTER II, cuyo precio de salida rondará la 33.000 pesetas.

Ambos modelos incluyen un amplificador interno de 4 watios con el que pueden hacer funcionar altavoces miniatura, aunque los mejores resultados se consiguen al conectar la tarjeta a un amplificador externo de alta fidelidad.

Por último mencionar que, mediante la utilización de un pequeño programa (que también se incluye), puede conseguirse que ambas tarjetas sean compatibles con SoundBlaster, pero sólamente si disponemos de un PC 386 o 486.

GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.

La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.

LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!

VIC TOKAI INC

Además **GAMEBOY** es la consola con mayor número de juegos. Los que más se llevan. Los grandes éxitos y las últimas novedades recién traídas del mundo entero. ¿Ves por qué GAMEBOY es lo que más se lleva?

GAMEBOY

Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

ACTUALIDAD INTERNACIONAL

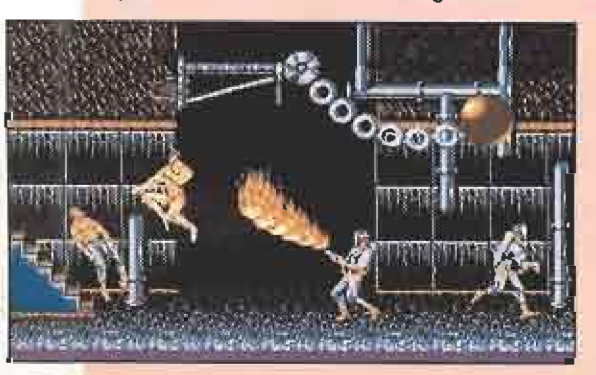
Como queremos que estéis al día de todo lo que ocurre más alla de nuestras fronteras, hemos decidido crear esta nueva sección que lleva por nombre Actualidad Internacional. En la misma encontraréis muchos juegos que aún no están editados en nuestro país y que os comentaremos en rigurosa primicia. Para ello contamos con un numerosos equipo de colaboradores extranjeros que ya se están volviendo locos para escribir sus nuevas crónicas llenas de novedades. La idea es así de sencilla. Esperamos que tenga una buena aceptación entre todos vosotros y que la sigáis número a número. Nosotros, por nuestra parte, prometemos daros la mejor información que caiga en nuestras manos. Aquí va la primera muestra de nuestro trabajo. Disfrutadla.

NUESTRO HÉROE PARTICULAR

HERO

■ **PSYGNOSIS**
■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**

Este nuevo juego de Psygnosis nos sitúa en un futuro en el que los dirigentes de una nación experimentan con la raza humana, para llegar a crear superhombres. Pero los resultados no son los esperados, por lo que las investigaciones se detienen, antes de que sea demasiado tarde. El problema comienza cuando roban las fórmulas que permiten tan increíbles transformaciones. En ese punto arranca el juego y nuestra participación en el mismo. Nuestra misión será lógicamente recuperar las fórmulas, una vez que nos hayamos calzado nuestro traje de héroe. Este es uno de los detalles más originales del juego ya que «Hero» permite elegir el tipo de protagonista, hombre o mujer, que deseemos. Si quieres ser Batman, pues serás un hombre murciélago, si Superman, pues un musculoso y miope periodista. Lo mismo para las féminas. Importante es que, con uno o con otro, consigas llevar a buen puerto tu cometido.


AMIGA


AMIGA

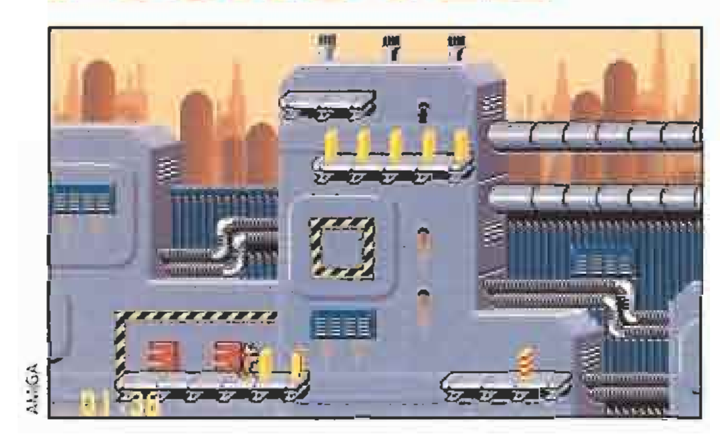
Visualmente, el juego es puro movimiento, y cuenta con la magnífica presentación que caracteriza a los juegos de Psygnosis. Sus innovaciones técnicas están muy logradas. Así, cuando pasas al lado de una boca de riego, el agua y las burbujas que de allí salen parecen reales, como si pudieran tocarse con la mano. Tácticamente, nos encontramos con un programa de desarrollo clásico en el que debemos deshacernos de todos los enemigos a base de estudiados golpes, por lo que el entretenimiento está garantizado a lo largo de sus seis niveles. Estos incluyen misiones en una ciudad, en un complejo industrial, en unas alcantarillas, en un almacén, en un desierto y en los bajos fondos.

Nuestro héroe dispondrá de infinidad de movimientos de ataque con los que vencer a sus enemigos en su búsqueda de las fórmulas robadas. Dispondrá de mucha energía, pero deberemos administrarla sabiamente, ya que cada golpe que encajemos de nuestros enemigos, supondrá una importante merma de nuestra capacidad de reacción. Las pantallas estarán repletas de bonus, que podremos coger avanzando en cuatro direcciones, muchos de ellos son objetos especiales, entre los que destacan los escudos invisibles y voladores. Sus efectos sonoros, para que os hagáis una idea, se sitúan entre los de «Strider» y los de «Final Fight».

En definitiva, «Hero» es un arcade que sorprende si lo comparamos con otros de sus mismas características. Pensad, sobre todo, en la posibilidad de crear vuestros propios superhéroes.

AZULEJOS VIVIENTES

PUSHOVER


AMIGA

■ **OCEAN**
■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**

Si eres un incondicional de los juegos de habilidad tipo puzzle, Ocean te plantea un nuevo e interesante desafío.

«Pushover» tiene un objetivo bastante sencillo en teoría: derribar piezas de domino, que al caer quedarán desintegradas, lo que permite avanzar a las siguientes pantallas.

Dichas piezas están colocadas en diferentes plataformas, siendo lo mejor del juego que cada una tiene sus propios atributos especiales. Estas pueden reaccionar de seis formas diferentes: permaneciendo de pie, con lo que no ocurrirá nada; en posición detenida; explorando; ascendiendo; sirviendo de puente; y rodando.

La clave para conseguir tu objetivo es dejar para el final determinadas piezas, antes de tumbarlas. Si no te aseguras de que esto sea así, en más de una ocasión te encontrarás con un montón de fichas por los suelos de tu propia pantalla, que te impedirán hacer cualquier movimiento, por simple que éste sea.

La reacción de derribo en cadena que se origina cuando colocas perfectamente todas las fichas para ese fin, es altamente gratificante e invita a adentrarse en los secretos de una nueva pantalla. Es muy importante tener en cuenta que cuando estemos jugando al «Pushover» todos los derribos de fichas no deben hacerse necesariamente por medio de una línea recta. Existen infinidad de combinaciones capaces de llevar a cabo tu objetivo. ¡Lo difícil es dar con ellas!

El "GI Ant" es lo que controla el jugador para poder iniciar los derribos. También permite anticipar movimientos o tumbar de forma rápida determinadas fichas con el fin de encontrar una perfecta combinación de derribo. Red Rat Software ha sido el equipo encargado de programar este juego para Ocean. Gracias a los gráficos y a las ingeniosas situaciones que han creado, todo parece indicar que «Pushover» promete ser uno de los juegos más divertidos que hayas visto últimamente. Especialmente si te gusta derribar azulejos vivientes por doquier.

TRIBUS HUMANAS

HUMANS


AMIGA

■ **MIRAGE**
■ En preparación: **AMIGA, PC**

El juego que ahora os presentamos puede que os recuerde por su estructura, en una primera aproximación, a «Lemmings», pero nada más lejos de la realidad. «Humans» tiene su propia personalidad, que le diferencia de juegos como el anteriormente citado.

Básicamente, «Humans» nos muestra a una tribu de cavernícolas que han de superar 40 fases. No hay tiempo límite, pero si logramos superar las distintas pruebas en un corto espacio de tiempo, la puntuación aumentará. Para pasar de una pantalla a otra tendremos que utilizar todo nuestro ingenio.

En muchas ocasiones, deberemos hacer una torre humana con todos los miembros de la tribu, siendo áquel que se encuentra en el tope de la misma, el que ayudará al resto a pasar a la siguiente pantalla. A lo largo de las cuarenta pantallas encontraremos numerosos objetos que nos ayudarán a avanzar. Si uno de nuestros humanos atraviesa un puente y lo rompe, deberemos hacer uno nuevo con los miembros de la tribu, teniendo mucho cuidado de no matar a ninguno en el intento.

A medida que avanzamos será cada vez más difícil obtener los distintos objetos que aparecen en pantalla. Además, no todo será recorrer alegremente el mapeado, puesto que más de un dinosaurio, o bichos similares, nos impedirán mantener unida a la tribu. Menos mal que un mago amigo nos ofrecerá amablemente su magia.

En tres escenarios diferentes se desarrollarán nuestras andanzas: la Edad de Piedra, la Edad Media y la Era Espacial (en el Medievo, una catapulta nos lanzará al rescate de una hermosa princesa). Por desgracia, todavía tendremos que esperar algún tiempo hasta que Virgin decida lanzar este «Humans». Esperamos impacientes su llegada.

UN VOLANTE DE LUJO

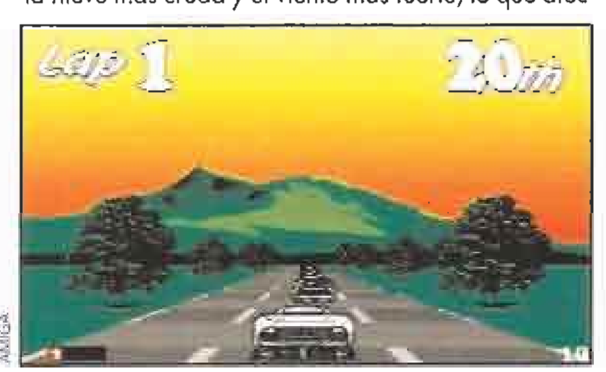
JAGUAR XJ220

■ CORE
■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**

Los programadores de la compañía Core no conducen simples utilitarios. Son expertos pilotos, que sólo se conforman si están al volante de un Jaguar XJ220...

Este nuevo juego de carreras se parece bastante al fabuloso «Lotus» editado por Gremlin hace unos meses, aunque cuenta con más elementos de sorpresa y de acción. En el «Jaguar XJ220», será posible competir con super coches como los Ferraris, los Porsches, o los Lamborghinis, y en los circuitos que más os apetezcan, repartidos alrededor de veinte países, como Estados Unidos, Rusia, Japón, la India, etc...

Los recorridos que tendrá que atravesar vuestro Jaguar, estarán repletos de dificultades. Encontraréis más obstáculos que en ningún otro juego de carreras. Así, os sorprenderán gigantescas cataratas, interminables tormentas de arena, inmensos pantanos o peligrosos desprendimientos rocosos. Las condiciones climatológicas también aumentan en esta nueva entrega, no sólo en cantidad sino en calidad. Es decir, la niebla es mucho más espesa, la lluvia más intensa, la nieve más cruda y el viento más fuerte, lo que afectará en más de lo que creéis a vuestra manera de conducir. Pero todos estos contratiempos cambiarán a mejor o a peor, dependiendo del país en el que se desarrolle la carrera.



AMIGA



AMIGA

Otra novedad con la que contará este «Jaguar XJ220» es su "estado financiero". La idea es tan simple como atractiva. Consiste en que el Jaguar dispone de una cantidad limitada de dinero que tendréis que emplear lo mejor que podáis a lo largo de toda la temporada de carreras. Si consigue buenos puestos en la parrilla de salida, su asignación económica aumentará espectacularmente. Por el contrario, si resulta dañado o averiado después de una carrera, las facturas de los talleres rebajarán "sensiblemente" su presupuesto. Esto impedirá que podáis seguir el orden establecido de carreras, por lo que, en vez de trasladaros con vuestro equipo de Japón a Italia, tendréis que hacerlo a otro país más cercano, como la India, gastándoos menos dinero en el viaje y traslado de equipo.

Pero casi lo mejor de este «Jaguar XJ220» es la posibilidad de crear nuestros propios circuitos, con nuevos puentes, curvas más cerradas, obstáculos más continuados, etc.., algo que prolonga la vida del programa e impedirá que nos cansemos de conducir por los mismos recorridos y que nos brinda la oportunidad de sacar más partido a nuestro Jaguar XJ220, un "carro" no apto para principiantes. Especialmente sino tienen la edad para conducir.

DIRIGE TU PROPIO EQUIPO

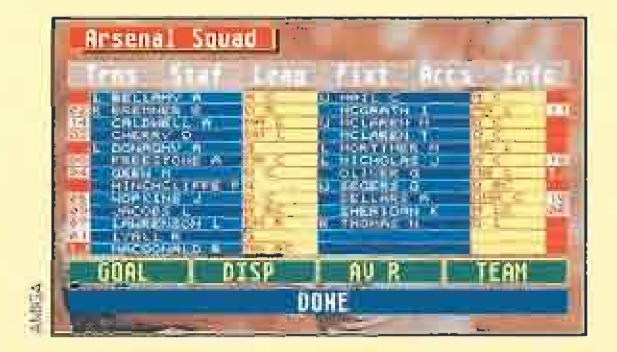
CHAMPIONSHIP MANAGER

■ DOMARK
■ En preparación: **PC, AMIGA, ST**

Durante más de siete años han estado los hermanos Collier diseñando este nuevo juego de fútbol, que como su propio nombre indica se centra en la labor estratégica que rodea a este deporte. Se han fijado detenidamente en la amplia gama de programas que, del mismo tema, existen en el mercado, y han creado uno bastante novedoso, buscando una realización técnica que permita incluir el mayor número de datos posibles. Como nota curiosa comentar que el programa ha sido desarrrollado íntegramente en Código Máquina, un lenguaje perfecto para gestión de datos a gran velocidad.

Aunque los menús de la pantalla aparecerán en castellano, los equipos son ingleses. Estos serán un total de 96, que se repartirán en cuatro sistemas de liga. En las inferiores, los equipos oponentes serán muy fáciles de vencer, pero a medida que se ascienda, la dificultad aumentará, encontrándonos con contrarios más hábiles y mejor preparados que nosotros.

Lo más destacable de este «Championship Manager» es la posibilidad de crear un equipo propio, a imagen y semejanza de vuestros conocimientos futbolísticos. Si queréis un equipo que practique un juego de ataque, el mercado de jugadores con que cuenta este programa, os ofrecerá aquello que necesitáis. Los precios varían según la calidad de los futbolistas, de los que



AMIGA

podréis saber todo lo referente a sus sus cualidades técnicas antes de comprarlos. Pero esto es relativo, ya que después de cada partido obtendréis una puntuación de cada jugador, que puede no corresponderse con la que esperabais...

Si tu equipo juega bien, conseguiréis más dinero de publicidad, lo que os permitirá contar con mejores jugadores y con más medios para llegar a la gran final europea. Otra novedad que introduce este programa es la oportunidad de asegurar a los jugadores. En otras palabras, mientras éstos estén de baja, aumentará económicamente las arcas del equipo y podréis disponer de los jugadores de reserva que tengais en el banquillo.

Antes de cada partido, podréis realizar un planteamiento técnico del mismo. Pero, en caso de no hacerlo, no hay problema, ya que los jugadores os informarán sobre sus capacidades de ataque y de defensa, y de cómo conjuntarlas para vencer a sus enemigos, jugando de una forma segura y brillante.

SENSACION DE VELOCIDAD

RACE DRIVIN

■ DOMARK
■ En preparación: **AMIGA, ST, PC**





La principal diferencia de «Race Drivin» con respecto a la enorme cantidad de juegos de carreras que existen en el mercado, es su gran manejabilidad. Nuestro coche se podrá anticipar en sus reacciones a las de los otros vehículos. Pero lo que es más importante, podrás conseguir bonus golpeando violentamente a tus contrarios, hasta sacarles de la pista

Hablando de pistas, tres, y muy espectaculares son las que te ofrecerá «Race Drivin». Una de éstas es para pilotos especialistas, con numerosos obstáculos y curvas muy cerradas, amén de otras muchas dificultades, que tendrás que salvar tu joystick, que esperamos sea muy manejable. Con este juego, obtendrás una sensación de control y velocidad que te será muy difícil de olvidar.

ESTADO FENIX

ASHES OF EMPIRE



AMIGA

■ MIRAGE
■ En preparación: **PC, AMIGA**

El talento de Mike Singleton, programador de «Midwinter» y «Flame of Freedom» además de otro juegos históricos como «Dun Darach», está más que demostrado. Ha sido el creador de ingeniosos juegos como el que ahora os presentamos, el «Ashes of Empire».

Imaginaos un mundo alternativo y ficticio, compuesto por cinco repúblicas, a su vez formadas por ocho estados, que están en manos enemigas. La misión del jugador será reconquistar esos estados, convertidos en cenizas tras la batalla de captura. Cada uno de estos estados se encuentra emplazado en un lago, protegido a su vez por potentes armas que impedirán su liberación

La característica principal de este juego es la acción. Deberás ser muy rápido en todas tus operaciones de reconquista –el tiempo no corre en balde–, sino quieres verte inmerso en una destrucción total que te obligará a empezar de nuevo la lucha. Las acciones militares, una preocupación de Mike Singleton, se basan en tácticas actuales de guerra; es decir, concentración de tropas y acciones individuales.

Tus instrumentos de reconquista los deberás elegir entre mil edificios de que consta el juego y 640 personajes. Reclutando parte de estos soldados y sólo uno de los edificios, te permitirá comenzar tu estratégica batalla, tras la que podrás hacerte con las cinco repúblicas. Empezarás a jugar con una serie de comodines, como oro, diamantes, ropa, medicinas, comida, bebida,etc.., a los que podrás añadir lo que encuentres en los edificios que vayas conquistando con tus tropas.

Con «Ashes of Empire» pondrás a prueba tu capacidad de organización y ataque, tanto a la hora de guerrear como a la hora de construir, oportunidad que te ofrecen muy pocos juegos de estas mismas características.



SENSIBLE SOFTWARE

Sensible software, gracias a su larga experiencia, acreditada por el interesante trabajo que han desarrollado durante años en el campo de los 8 bits -títulos como «Wizball» o «Microprose Soccer» así lo prueban-, ocupa hoy un lugar destacado en la industria del software de entretenimiento como grupo independiente de programación. Dentro de muy poco serán editados tres nuevos programas que vienen a demostrar su avance con paso firme por el escabroso terreno de los 16 bits.



John Hare, grafista de Sensible Software y creador de la compañía.

Aunque Sensible Software cuenta con unos ocho programadores y artistas gráficos en plantilla, además de un buen número de colaboradores "freelances", sus hombres fuertes son Chris Yates (programador) y John Hare (grafista), que llevan en el equipo desde sus comienzos. Su trabajo más reciente ha sido «Mega lo Mania» -título que como sabéis no ha sido aún editado en nuestro país- para Mirrorsoft, compañía con la que tienen fuertes vínculos y que ahora atraviesa un momento delicado ya que, tras cerrar, ha sido adquirida por Acclaim.

Una de las características que mejor pueden definir sus juegos es la originalidad. Siempre han apostado por desarrollar temas inéditos y han descartado en muchas ocasiones la posibilidad de hacer conversiones de recreativas. Actualmente están dando los últimos retoques a tres nuevos títulos que probablemente verán la luz durante los meses de verano y que os presentamos a continuación.

CANNON FODDER

■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**

«Cannon fodder» me trae a la memoria a uno de los grandes mitos del soft; uno de los arcades más trepidantes de todos los tiempos, el «Commando» de Elite. Para empezar a jugar, elegiremos entre tres y ocho hombres, de los que saldrán cinco equipos diferentes. Al principio, ningún jugador tiene una habilidad especial, y sólo después de superar con éxito algunas misiones, tanto sus facultades como sus categorías aumentarán. El objetivo es muy simple: permanecer vivo. Encontraremos diferentes misiones; rescatar prisioneros, atacar una base militar, defender una zona. También deberemos separar en grupos al enemigo, sabiendo perfectamente quién es quién y localizándoles sin error en el mapa radar. Cada soldado tendrá su propia especialidad; como el armero, el conductor de jeep, el piloto de helicópteros, o el experto en bazokas, etc... A medida que estos ganen experiencia, veremos sus nombres y sus misiones por medio de un icono que aparecerá en la pantalla. Si el icono tiene color rojo, sabremos que es un mal guerrillero, pero si es de color verde, se tratará de un experto. A través de los colores identificaremos su graduación. Podremos realizar formaciones y ejercicios de instrucción. Fuego a la vista significará que nuestros hombres pueden disparar. Fuego de reconocimiento nos informará del tiempo de respuesta de que disponemos. Fuego de venganza nos dirá el tiempo que nos queda o del cese total de disparos. Los soldados podrán disparar en grupo o de forma individual. Existen 200 niveles de guerra de guerrillas, al igual que modo dos jugadores, y los escenarios de batalla irán desde la jungla hasta el desierto, pasando por el mismísimo Antártico.


AMIGA

SENSIBLE SOCCER

■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**



Coincidiendo con los campeonatos europeos será editada esta nueva recreación en la pantalla del deporte rey. Muchos son los juegos que se han inspirado en este deporte, pero hasta el momento el más espectacular ha sido el «Kick Off». Aunque me confieso un fan incondicional del programa de Anco, después de jugar durante más de una hora con «Sensible Soccer» mi impresión es que éste último es todavía mejor. A primera vista parece que estás jugando al «Kick Off», pero todo cambia cuando entras en contacto con el balón. En «Kick Off» el balón se pega como un imán a tu pie, pero en este nuevo juego, cuando corres hacia el balón, éste se mueve antes, por lo que, aunque es necesario ser bastante hábil, se obtiene mucho más realismo y autenticidad.

Habrá más de 90 conjuntos, los mejores del Reino Unido y del resto del mundo, con sus equipos al completo. Uno de los aspectos más importantes es que cada equipo jugará con sus mejores tácticas y con aquellas técnicas que hacen destacar al equipo en la vida real; por ejemplo, si nos enfrentamos contra Brasil, disfrutaremos de su gran cantidad de pases. Habrá un sistema de liga, algo así como una competición copera, y podremos pedir al ordenador el control de cuantos equipos queramos. Del mismo modo, veremos los resultados de los partidos que el ordenador dispute. Podremos también efectuar todo tipo de cambios, como componer un equipo, dar nombre a sus jugadores, e incluso crear nuestra propia escuadra y guardarla en el disco.

También veremos como, a medida que avance el campeonato, las condiciones de juego varían. En verano, el pase será pesado y seco, y en invierno nos encontraremos con un terreno embarrado y resbaladizo. Las mejores y más interesantes innovaciones estarán en que los jugadores podrán cabecear, bloquear y placar rápidamente, y el portero podrá controlarse de una forma total. Las repeticiones de las jugadas serán muy fáciles de ejecutar y podremos ver unos 50 segundos con los mejores momentos al final del partido. La perspectiva empleada en el juego es a vista de pájaro, pero desde un ángulo más que aceptable. La dificultad estará perfectamente equilibrada y nuestro problema será averiguar qué equipos juegan mejor y cuáles son sus armas. También podremos establecer la duración de los partidos y muchas más opciones.

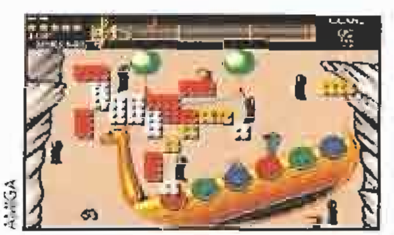
WHIZKID

■ En preparación: **AMIGA, ATARI ST**

Ocean va a ser la compañía bajo cuyo sello será publicado este «Whizkid» desarrollado por Sensible Software. El juego incorpora tantas notas originales que es difícil comenzar situándolo dentro de un género concreto. La escena de presentación es una de las más divertidas que he tenido oportunidad de ver. Nuestra misión como Whizkid, -un "pac man" con cuerpo articulado-, será recoger notas musicales, además de grandes cantidades de bonus, a lo largo de los nueve niveles de que consta el juego. Wiz deberá limpiar de suciedad las pantallas, y tras eliminar algunas de estas porquerías, recuperar las notas especiales. Si las perdemos, tendremos que empezar de nuevo.

En cada nivel veremos diferentes objetos móviles como paquetes de caramelos o pequeños ladrillos. Para acabar con los obstáculos deberemos golpear a éstos últimos y así saldrán rebotados hasta chocar y destruirlos. Saltar en distintas direcciones dependerá de la habilidad de cada jugador, pero tendremos que estar seguros de golpear a algún enemigo. El verdadero problema empieza en una pantalla en la que habrá 14 enemigos y sólo 10 ladrillos, por lo que tendremos que actuar de forma inteligente para lanzar un ladrillo a más de un contrario. Puede que esto suene demasiado fácil, pero no es así. Todos los elementos de pantalla se mueven muy rápido, por lo que deberemos estar muy atentos a todos los movimientos. Wiz puede golpear objetos de formas muy distintas, y si conseguimos algo de dinero, podremos comprar alguna vida o almacenar los todos los ladrillos que encontremos y lanzarlos cuando nos resulte más conveniente. En la parte superior de la pantalla verás un pentagrama en el que aparecerán notas musicales en distintos colores. Una vez las hayamos cogido, sonará una melodía y podremos pasar a la pantalla siguiente. Fácil ¿no?


AMIGA

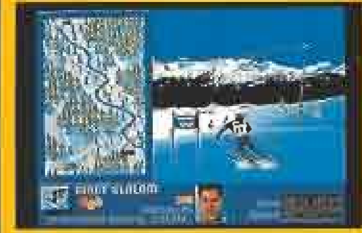

AMIGA


AMIGA

«Whizkid» tiene muchas posibilidades y si le añadimos los sub-juegos que acompañan al objetivo principal, no podemos dejar de pensar en él como todo un mega juego. Deberemos superar complicados recorridos... Si descendemos hasta un pozo, notaremos que no podremos subir, sin embargo existe un camino para salir. Su programador, Richard Joseph, ha creado una gran cantidad de melodías y efectos sonoros para que su juego os resulte más ameno.

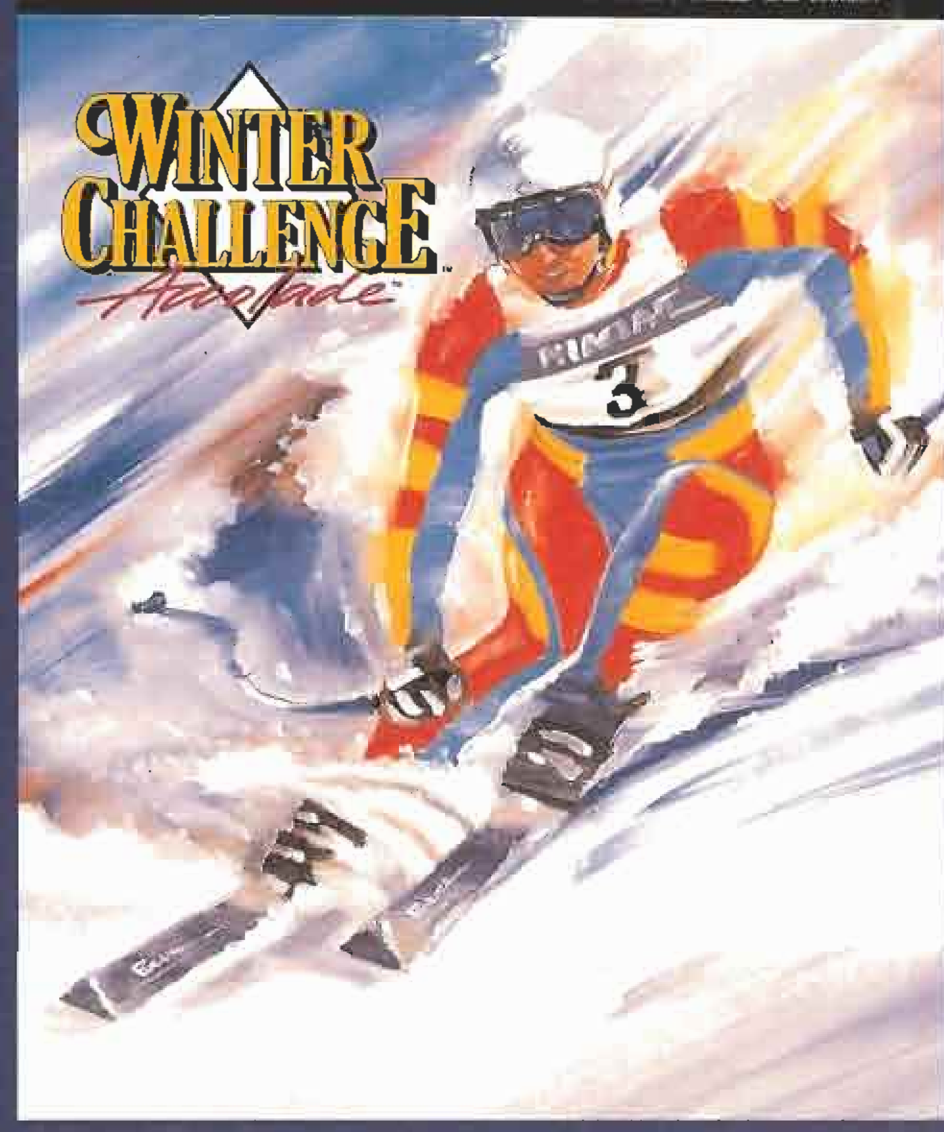
Si os gustó «Magic Pockets» o «Arkanoid» estáis de enhorabuena, porque «Whizkid» os proporcionará muchas horas de diversión, especialmente a aquellos que os guste los juegos melódicos.

Conviértete en uno de los mejores atletas del mundo y compite en ocho de las más excitantes y desafiantes pruebas de los deportes de invierno: Descenso, Slalom Gigante, Saltos de Esquí, Patinaje de velocidad, Esquí de travesía, Bobsled, Trineo y Biatlón.



Pantallas versión PC VGA

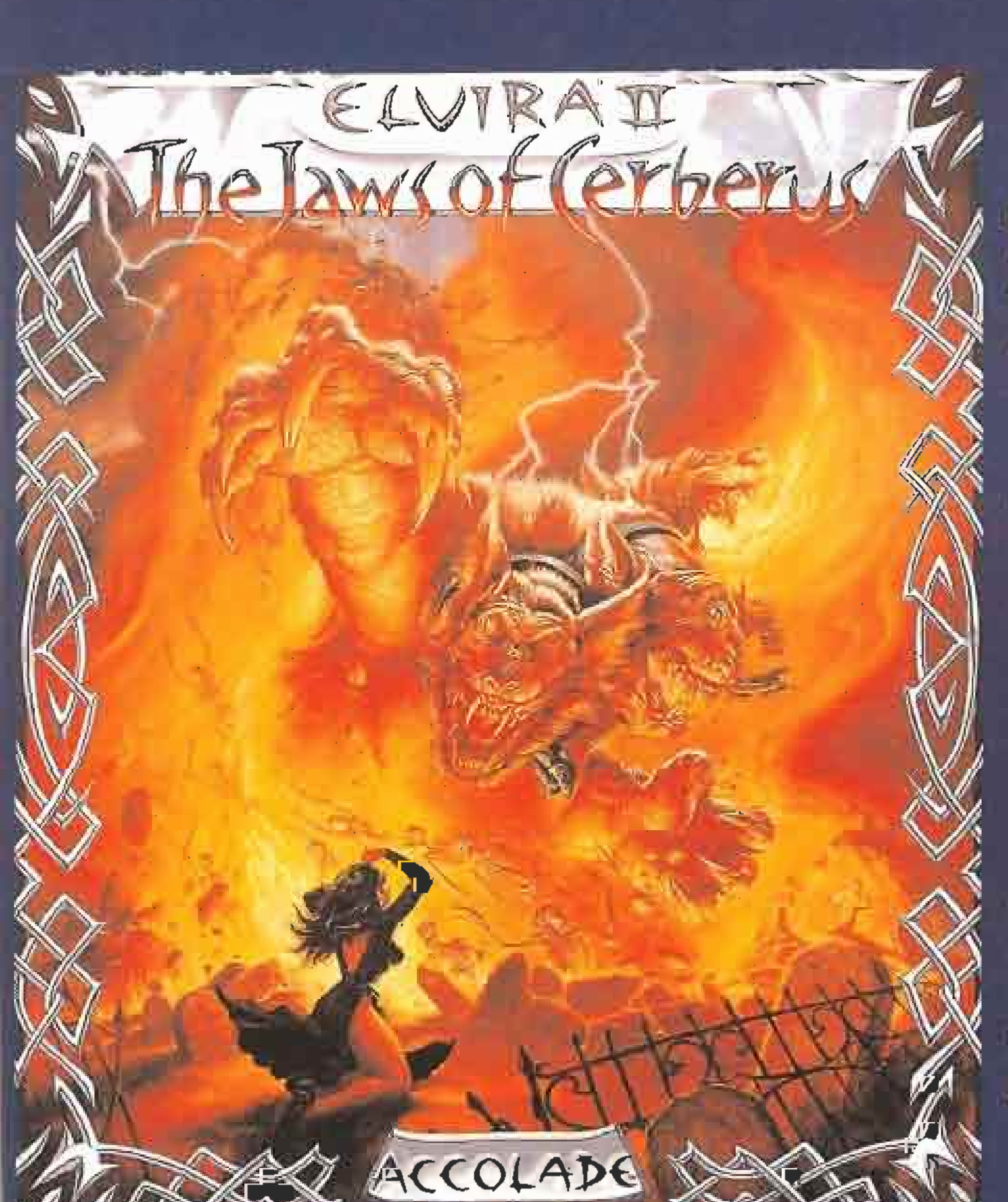




· Gráficos VGA 256 colores.
· Increíbles imágenes digitalizadas y 3D poligonal.
· Hasta 10 jugadores -el juego de grupo definitivo.
· Repetición instantánea de imágenes.
· Opciones de entrenamiento y competición.
· Atractiva música y efectos de sonido digitalizados.

Diseñado por MindSpan

Winter Challenge es la marca registrada de Accolade, Inc. © 1991Accolade, Inc.



La INCREIBLE secuela de
Elvira 1:
JUEGO DE ROL DEL AÑO
(Computer Gaming World)











Una fuerza maligna ha entrado en nuestro mundo y ha tomado posesión de Producciones Black Widow en Hollywood. La propietaria del estudio, Elvira ha desaparecido. De tres platós, un cementerio, una casa encantada y unas catacumbas están saliendo espantosos monstruos.
Tu misión es rescatar a Elvira de estos tres terroríficos mundos.





- **Cerca de 4000 escenarios, cinco veces más grande que Elvira 1.**
- **Supernaturales gráficos VGA.**
- **Tres terroríficos mundos para explorar.**
- **Sobre de 120 horas de suspense.**
- **Más de 700 armas mortales, pergaminos, hechizos y herramientas para intercambiar.**
- **Encuentros completamente animados con cientos de formidables nuevos enemigos.**
- **Control del juego 100 % apuntar y pulsar.**
- **Obsesionante banda sonora.**



Diseñado por: Horror Soft Ltd. Elvira and Mistress of the Dark son marcas registradas de Queen "B" Productions. The Jaws Cerberus es una marca registrada de Accolade, Inc.



SERRANO, 240
28016 MADRID



CYBERDREAMS:
UN SUEÑO HECHO REALIDAD

Vosotros sois los involuntarios culpables de que las compañías de software se esfuercen al máximo día a día para crear programas cada vez más espectaculares y asombrosos. Ya no os conformáis con divertidas historias, ingeniosos gráficos y animaciones, o resultonas melodías de acompañamiento. Queréis más. Necesitáis que os sorprendan con lo nunca visto, con algo que convierta vuestros equipos en un espectáculo total.

La nueva compañía americana Cyberdreams, se ha creado con ese objetivo tan difícil de alcanzar. Sus fundadores pretenden dar la máxima calidad en sus programas y, para ello, se han rodeado de un gran equipo de programadores con amplia experiencia en el campo del software de entretenimiento. Además cuentan, a la hora de dar forma a sus proyectos, con importantes colaboradores: artistas y diseñadores de prestigio internacional, expertos en diferentes campos pero ajenos a la informática. Sus nombres os resultarán totalmente desconocidos, pero si os decimos que algunos de ellos han intervenido en películas como «Alien», «Blade Runner», «Terminator I y II» o «Depredador», vuestra gesto de ignorancia se convertirá en cara de sorpresa.

Volviendo a sus fundadores, los padres de esta nueva firma, nacida oficialmente en 1990, son Patrick Ketchum y Rolf Klug. El primero es su presidente y anteriormente había trabajado junto a Sullivan Bluth en Interactive Media, donde creó juegos tan conocidos como «Dragon´s Lair» y «Space Ace». Si nos remontamos aún más atrás en el tiempo comprobaremos que en 1980 éste fundó, también con Sullivan Bluth, la histórica compañía DataSoft que vio nacer, entre otros, a grandes clásicos de los ocho bits como «Pac Man», «Pole Position» o «The Goonies». Klug, de origen alemán, es también presidente de Rein Electronik, la mayor distribuidora germana de ordenadores. Ambos han reclutado a John Krause, como jefe técnico, a Brummbaer, como director de arte y a Michael Dawson, como productor.

Muy importantes en este espectacular equipo son también sus colaboradores. H.R.Giger, –diseñador del mundo alien de «Dark Seed»–, fue el inspirador de las criaturas que aparecían en «Alien, el octavo pasajero» y «Aliens», así como en «Poltergeist II». Syd Mead diseñó todo lo que aparecía en la gran película de Ridley Scott, «Blade Runner», colaborando también en «2010», «Star Trek: la película», «Cortocircuito» y «Tron». Él se ha encargado de «Cyber Race», otro de los juegos que Cyberdreams comercializará en breve y que traslada a la pantalla una trepidante carrera futurista. Por último, John Rosengrant, que se dejó más que ver en los Terminators y los Depredadores, es el responsable de «The Evolver», una historia en la que se mezclarán la acción y la estratégia. Los tres han sabido recrear sus más fantásticos sueños para los mejores juegos de Cyberdreams. Reclutarles no fue fácil, puesto que profesionales de esta talla, están constantemente trabajando en más de un proyecto. Pero cuando se les presentó esta oportunidad, dejaron todo a un lado y se pusieron manos a la obra. Ambas partes no han escatimado esfuerzos, algo de lo que seréis testigos en breve.

Cyberdreams arranca con paso firme y promete ser un gran competidor para los grandes del soft. Sus objetivos son ambiciosos pero nada les asusta y están dispuestos a llegar muy lejos con juegos como éste «Dark Seed», que además de ser su primer programa va a convertirse en su buque insignia. Los que están por venir seguramente serán igual de interesantes en sus contenidos y sorprendentes en sus diseños. Desde aquí les damos una calurosa bienvenida.

DARK SEED

Hay pocos proyectos en el mundo del software que hayan sido desarrollados por un equipo de programación con un currículum tan impresionante como con el que ha contado el primer juego de esta nueva compañía. «Dark Seed» es uno de los lanzamientos más esperados de la temporada y en Micromanía nos hemos movilizado a tope para mostraros sus primeras pantallas y contaros cómo va a ser la presentación por todo lo alto de Cyberdreams.

CYBERDREAMS
En Preparación: **PC, AMIGA**

Mike Dawson, el protagonista de «Dark Seed», es un conocido escritor de ciencia ficción que averigua casualmente que junto al mundo real co-existe otra dimensión poblada por horripilantes criaturas que están a punto de invadirnos.

Aterrorizado intenta dar cuenta a las autoridades de su terrible descubrimiento. Por supuesto, nadie le cree. Está solo frente a los aliens y tiene tres días para derrotarles antes de que entren a saco en nuestras vidas.

«Dark Seed» es una videoaventura ideada por uno de los grandes maestros del dibujo fantástico: H. R. Giger. Giger, artífice de las escalofriantes criaturas que aparecían en «Alien» y «Poltergeist II» ha sido la mente pensante y artística que ha andado detrás de los





Un solo descuido en nuestros movimientos supondrá el total y completo exterminio de la raza humana.



A través de sus sueños, Dawson va descubriendo las pistas necesarias para pasar a la "otra realidad".



Todo un mundo fantástico y terroríficamente barroco está a nuestra disposición para investigarlo.



H.R. Giger parece dispuesto a que jugar a «Dark Seed» nos ponga bastante nerviosos. Sus criaturas ayudan mucho.



Una mañana Dawson despertará inmerso por completo en una de las peores pesadillas que pudiese imaginar.



Los decorados del "otro lado" seguro que traen a vuestras mentes imágenes de alguna legendaria película de terror.



El juego ha sido realizado con una calidad gráfica que hasta ahora no se había visto en ningún programa de Pc o Amiga.



La ciudad donde vive Dawson está poblada por personajes normales y corrientes, ignorantes de lo que les espera.



Todo comienza con la compra de una extraña y antigua mansión victoriana, luego llegan los sueños...



Actualmente se trabaja en la versión española del juego que contará tanto con textos como con sonidos en castellano.

CRIATURAS de pesadilla

barrocos decorados por los que Dawson se paseará, y nosotros con él, en su gran aventura.

Si hay una cosa que llame verdaderamente la atención en «Dark Seed» son sus gráficos. Para ilustrar el guión se ha trabajado duramente para conseguir un aspecto "Gigeresco" basado en los dibujos del artista. Así, por ejemplo, se ha diseñado el programa pensando en imágenes de alta resolución, las únicas capaces de dar a las pantallas la verdadera dimensión de los diseños de Giger.

Las dos versiones en que aparecerá, Pc y Amiga, tendrán 640 pixels por 400. Para los que no sepáis lo que significa esto os diremos que la mayor parte de los juegos están realizados en la mitad de resolución 320x200. Así que os podéis hacer una idea del trabajo que ha implicado un proyecto así y el buen aspecto visual del resultado final.

El desarrollo del juego exige utilizar objetos en el lugar y momento adecuado, y se han incluido también detalles sacados de los clásicos juegos de rol. Como viene siendo habitual en las videoaventuras absolutamente todo se podrá manejar con el ratón y no hará falta teclear.

El programa posee más de 60 pantallas diferentes – divididas en dos mundos independientes – en las que hay diversos personajes y objetos. Su animación fue uno de los mayores retos con el que se enfrentaron los creadores de «Dark Seed». Conseguir que el movimiento fuera real con tamaña resolución les costó más de un disgusto a los autores del juego. Al final todo se solucionó y esperad a ver a los aliens en acción. Algo verdaderamente impresionante.

No podía faltar una buena banda sonora para ambientar un espectáculo como éste y aunque en la versión Amiga la cosa no era muy complicada en Pc se tuvo que trabajar más. AdLib y Soundblaster son las tarjetas soportadas por «Dark Seed» y en las dos podréis oir desde música espectacular hasta gritos y voces perfectamente digitalizadas. Un consejo: si jugáis por la noche bajad el volumen del amplificador si no queréis que los vecinos piensen que sois poco menos que Jack el destripador.

«Dark Seed», la tarjeta de presentación de Cyberdreams es un programa que indudablemente se sale de lo común. Aunque lo imaginábamos, las "demos" y la información que hemos recibido hacen presagiar que va a ser incluso mucho mejor de lo que esperábamos. Preparaos para entrar en el mundo fantástico de Giger. Muy pronto en nuestras pantallas.

J.G.V.

ENTREVISTA

Si nos detenemos a reflexionar sobre lo que significa para el software de entretenimiento la aparición de una compañía como la que hoy presentamos, es muy probable que la gran mayoría de nosotros llegue, tras leer las siguientes líneas, a una conclusión similar: Cyberdreams ha hecho de la ciencia ficción su emblema y pronto este interesante género ocupará el lugar que merece.

PATRICK KETCHUM



Nuestra entrevista con los responsables de "Cyberdreams" fue una de las experiencias más interesantes que hemos tenido en Micromanía.

LA EXPERIENCIA AL SERVICIO DE LA CIENCIA FICCIÓN

Para intentar situarse entre los grandes del soft, sin duda uno de sus objetivos prioritarios, en Cyberdreams están dispuestos a jugarse el todo por el todo y definir desde un primer momento las pautas que permitan identificar su propio estilo. Patrick Ketchum, presidente de la compañía y fundador de la misma nos cuenta en esta entrevista cuáles son estas claves y cómo se han plasmado en «Dark Seed», su primer programa.

MM. Cyberdreams ha apostado por la ciencia ficción ¿por qué han escogido este género?

PK. Hemos decidido especializarnos en este terreno porque aunque otras compañías lo han tocado en algún programa no hay nadie que se haya centrado en él. Nosotros pensamos que sólo especializándose se consigue un buen nivel de calidad; nuestro objetivo. Además, estamos convencidos de que la gente demanda este tipo de productos. Tiene muchas ventajas, por ejemplo es un género donde se puede ser muy creativo, todo puede inventarse y además permite incorporar los ingredientes de violencia que el público americano quiere. Esto es muy curioso porque esta "violencia" es además moralizante y nadie se escandaliza. Por ejemplo cuando uno se enfrenta a un alien y lo destruye se siente como un héroe y su acción está bien vista... En «Dark Seed» hay escenas muy dramáticas como cuando se ve cómo le introducen el embrión alien al protagonista. Estamos muy satisfechos del resultado.



MM. ¿Para qué ordenadores desarrolláis vuestros programas?

PK. Ahora mismo para Pc y Amiga, pero pensamos hacer también nuestros juegos para Macintosh. Es más, nos encantaría poder trabajar para otros mercados que están naciendo en Estados Unidos como el NEXT, pero de momento no son masivos y la cosa va con calma. Cuanto más sofisticado y avanzado es un ordenador más interactivos pueden ser los juegos. Esto no se puede conseguir en otras máquinas con menores prestaciones. Nosotros perseguimos este objetivo. Queremos que nuestros juegos sean interactivos y que respondan a las acciones de cada jugador con un comportamiento diferente. Si juegan varias personas, el juego debe ser siempre distinto. Para que te hagas una idea de su nivel de complejidad «Dark Seed» contiene un volumen de información equivalente a 12 megas y un jugador experto puede tardar perfectamente 20 horas sin parar en completarlo.

MM. Hasta ahora ninguna compañía había intentado contactar con artistas de "élite" para desarrollar un juego de ordenador ¿Cómo se os ocurrió hablar con Giger?

PK. Cyberdreams ha apostado por la Ciencia ficción y Giger es el mejor artista del género y el más famoso. «Dark Seed» es nuestro primer juego y también nuestra tarjeta de presentación y por eso queríamos lo mejor. Será nuestro emblema y es muy importante que en él demostremos lo que somos capaces de hacer. De él depende nuestro prestigio y es mucho lo que está en juego. De todos modos «Dark Seed» no va a ser un caso aislado y nuestros próximos programas seguirán también la línea de calidad que nos hemos marcado como pauta.

MM. ¿Qué importancia tiene la música en vuestros programas?

PK. Mucha. Pretendemos crear juegos interactivos y en este sentido su aportación es fundamental, al igual que ocurre en el cine, para recrear un ambiente o lograr que el jugador se identifique con su personaje y la acción. Prueba de su importancia es que para «Dark Seed» hemos contratado a uno de los mejores músicos informáticos del mundo, en concreto al autor de la música de «Might & Magic III» que en Estados Unidos ha tenido muy buenas críticas. Creo que gran parte del éxito de este apartado está en nuestra forma de trabajar. Para mí es importante que el músico, antes de comenzar a crear una melodía o unos efectos para un juego, conozca el proyecto. De esta forma es mucho más fácil hacerse una idea de lo que el productor quiere.

> **“Apostamos por la ciencia ficción porque es un género comercial muy creativo, donde todo está por inventar.**
>
> **Sólo la especialización permite alcanzar el nivel de calidad que queremos que se asocie con nuestros juegos.”**

MM. ¿Al igual que con Giger intentasteis también poneros en contacto con músicos que no tuvieran nada que ver con los videojuegos?

PK. Sí, lo intentamos con Pink Floyd para el sonido ya que pensábamos que este tipo de música era muy adecuada para un juego de ciencia ficción, pero tras varias gestiones tuvimos que tirar la toalla, sobre todo por una cuestión de tiempo. Cualquier negociación con artistas de este tipo a través de sus agentes puede llevar meses e incluso años. Sin embargo para próximos juegos como «Cyber Race» ya tenemos pensando que intervenga un grupo muy destacado musicalmente en la banda sonora que estamos negociando con mucho más tiempo, por supuesto todavía es pronto para adelantaros quiénes son.

EN JUNIO LL

> **“Aunque parezca extraño nadie se escandaliza con la violencia de la ciencia ficción. Es más, incluso está bien vista.**
>
> **Trabajar con Giger fue duro, pero ha sido una experiencia altamente positiva que ha merecido la pena.”**

MM. Por lo que parece a la hora de hacer un programa Cyberdreams se plantea el proyecto de

forma similar a una película ¿También contratáis guionistas?

PK. Evidentemente. Para nuestro tercer juego ya contamos con Harlan Ellison, el escritor de ciencia ficción que más premios ha ganado en los últimos años. El será el responsable del guión.

MM. Este primer contacto con todos estos personaje de élite, tanto en el campo del diseño, la música o la literatura, será decisivo en el futuro ¿Haber abierto esta brecha os va a facilitar el acceso a más creadores de alto nivel para que intervengan en otros proyectos a largo plazo?

«Dark Seed» es nuestra tarjeta de presentación. De él depende nuestro prestigio y es mucho lo que nos jugamos.

Trabajamos en Pc y Amiga porque cuanto más sofisticado es el ordenador más interactivos pueden ser los juegos.

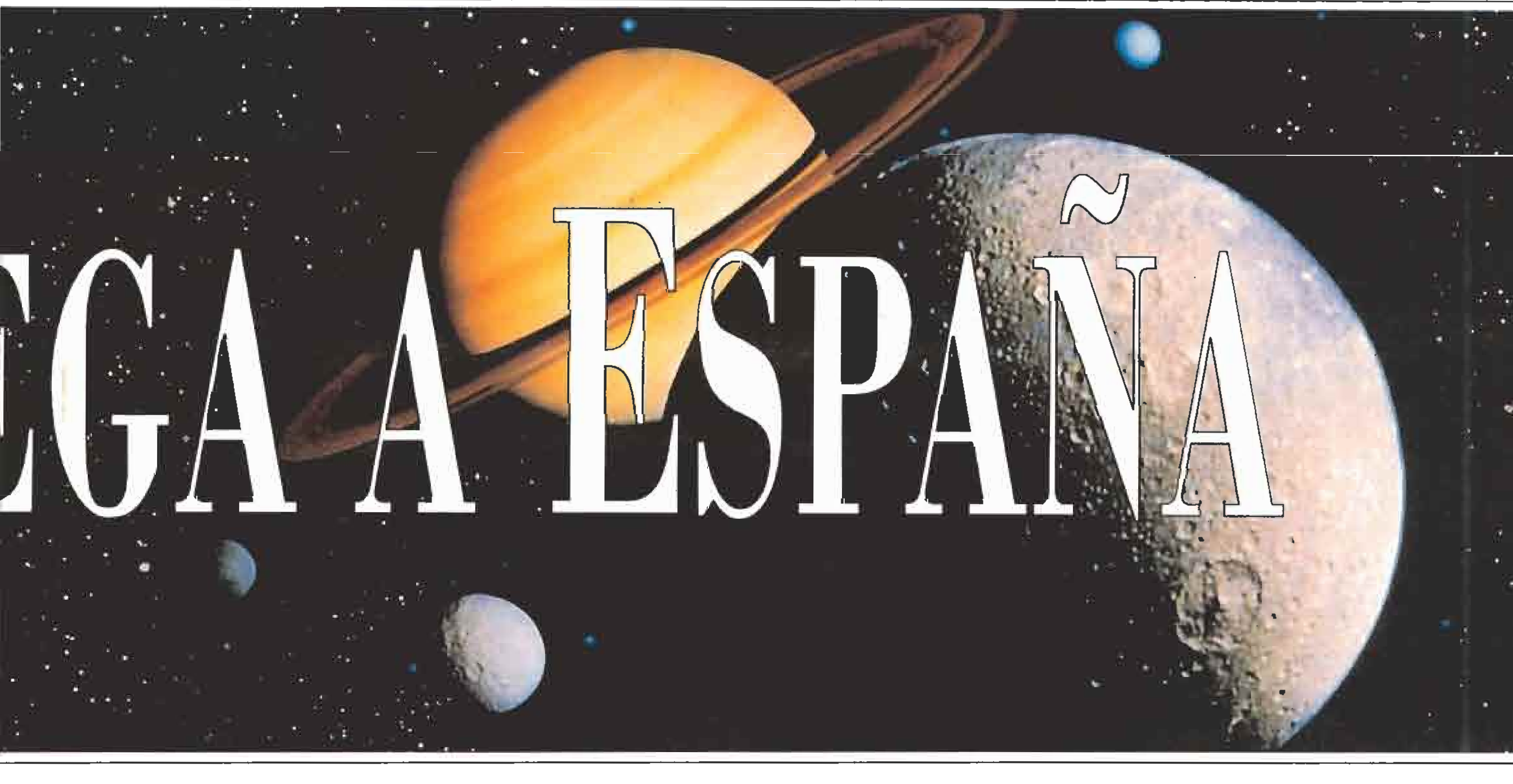
MM. Supongo que dado este planteamiento tendréis un presupuesto bastante grande ¿no?

PK. Aunque te parezca extraño no somos una compañía poderosa económicamente . Ellison, por ejemplo, habitualmente cobra 4 millones y medio de dólares por cada guión que hace para una película. Sin embargo, está tan ilusionado con nuestro proyecto que lo hará por menos de la décima parte. También el dibujante que hemos contratado para nuestro segundo juego se mueve en presupuestos cercanos a los dos millones y medio de dólares; desde luego nosotros no podríamos jamás aproximarnos a esa cifra. La clave de todo está en que hablamos de artistas de gran calidad cuyas obras incluso están en museos, como en el caso de Giger, por lo que el dinero no es algo que les importe. Si un proyecto no les convence simplemente no lo hacen y ya está.

En el tema económico hay además otro problema añadido, los agentes. Muchas veces son estos los que se benefician del asunto más que los propios creadores y el precio se multiplica por los intermediarios, dejando, por supuesto, al margen las leyes de la oferta y la demanda que también disparan los precios, cuando muestras interés por la obra de un determinado artista. En el caso de Giger por poner un ejemplo, primero tuvimos que hablar con su agente americano, éste se puso en contacto con el europeo y así no había forma de avanzar lo más mínimo. La única manera de conseguirlo era coger un avión e irnos a Zurich, donde vive Giger, con un ordenador bajo el brazo y tras hablar con él conseguimos que le interesara.

MM. Parece que convencer a Giger no fue fácil...

PK. Ni te lo imaginas. Convencer a Giger fue muy duro. Primero le presentamos unos



PK. Sí, o al menos eso es lo que pretendemos. Harlan Ellison está muy ilusionado con el proyecto y nos ha presentado a otros escritores para que nos hagan guiones –Harlan era muy amigo del guionista de «Star Trek» pero desgraciadamente falleció hace poco–; con Giger ha ocurrido algo parecido. Ten en cuenta que este tipo de colaboraciones son importantísimas para nosotros, porque, entre otras cosas, creo que son las que van a diferenciar a Cyberdreams de las demás compañías productoras de soft. La gran mayoría, supongo que por presupuesto y rentabilidad han preferido moverse exclusivamente dentro del campo de la informática.

Intentamos utilizar música de Pink Floyd en «Dark Seed», pero el poco tiempo con que contábamos nos hizo tirar la toalla.

La mayoría de las compañías no se plantean la posibilidad de contratar a artistas de élite para sus proyectos.

bocetos de ilustraciones suyas en ordenador en una resolución de 300 x 200 puntos en VGA 256 colores; los rechazó y se negó a trabajar con nosotros. Giger decía que se veía muy mal y maltrataba sus diseños, no tenía la calidad que él quería. Luego después de muchos faxes, llamadas de teléfono y varios viajes a Zurich empezó a interesarse cuando cambiamos la resolución a 640 x 350 puntos en VGA 16 colores. Había menos colores, pero era más acorde con lo que Giger quería: sobre todo, detalles.

Giger es un artista selecto y no persigue ninguna finalidad comercial y por eso si una cosa no le gusta no la hace. Incluso al principio pensaba que un



proyecto de este tipo era descaradamente comercial, era como vender su arte y perdería el respeto de los demás artistas de su nivel. La verdad es que nos costó lo nuestro.

MM. Cuando lograsteis que se interesara en «Dark Seed» ¿puso muchas condiciones?

PK. Realmente la única condición que puso fue que «Dark Seed» no saliera para Nintendo – el juego sólo será publicado para Pc y Amiga–. El lo justificaba diciendo que sería trivializar demasiado su diseño, como si pasara a ser un juguete. El ordenador le interesa algo más, porque cree que el nivel intelectual de los usuarios de ordenadores es mayor y pueden entender mejor su mensaje. En su opinión cuanto más sofisticado sea un ordenador, mejor.

MM ¿Cómo ha sido realmente vuestro trabajo con Giger?

PK. Primero digitalizamos algunos de sus dibujos para que los viera y montamos piezas de varios dibujos e ilustraciones hasta crear diferentes localizaciones. Giger tuvo que ver cada una de las pantallas y todos los escenarios hasta aprobarlos. Ha supervisado completamente el trabajo en el ordenador.

Después estuvimos una semana con él haciendo retoques. Cortamos y pegamos las imágenes intentando no destruir el sentido aunque aún así Giger hizo un montón de cambios, no olvides que es un artista muy conceptual y cada detalle tiene una explicación y una razón de ser. Por lo visto nosotros, a juzgar por la cara que ponía Giger cuando los vio, hicimos verdaderas atrocidades. Por ejemplo creamos algunos monstruos con animaciones inspirados en el estilo de Giger y cuando los vio, horrorizado nos hizo quitarlos y sustituirlos por otros que él nos indicó. La verdad es que éramos incapaces de diferenciar por qué uno era un buen monstruo y otro no, pero Giger tiene toda una teoría al respecto.

Como ves ha habido algunos problemas pero no demasiados, sobre todo porque establecimos un buen sistema de trabajo. Giger es muy posesivo con su trabajo y quiere controlarlo todo y en la misma medida en que no quiere que nadie se meta en su trabajo él no se mete en el de los demás. Por eso en el juego hay dos mundos perfectamente separados. En el mundo Giger –el alienígena– no hay ningún elemento que él no haya supervisado, intervenido y creado y en el otro no hay nada de Giger.

“Contar con Giger ha sentado un precedente que va a ser fundamental a la hora de contactar con otros artistas.

Harlan Ellison, un prestigioso escritor de ciencia ficción, prepara el guión de nuestro próximo programa.”

EL CEREBRO

“Giger, a estas alturas, no persigue ninguna finalidad comercial. Si algo no le gusta, simplemente no lo hace .

Digitalizar no es una panacea. Casi nunca tienes un escenario idéntico al que realmente quieres.”

MM. Todos los gráficos de «Dark Seed», tanto los fondos como los personajes, están digitalizados ¿Habéis escogido esta técnica porque implica un ahorro de tiempo y trabajo respecto a otros métodos como dibujar directamente en el ordenador?

PK. Escanear las imágenes no es un ahorro, sino, aunque parezca increíble, todo lo contrario. Digitalizar no es una panacea porque casi nunca tienes un escenario como el que realmente quieres. Una vez en pantalla es preciso recrearlo y modificarlo a partir de las piezas que previamente has escaneado. La digitalización muchas veces complica el proceso. Hemos escogido esta técnica porque es la que nos ha permitido obtener los resultados que perseguíamos. La única manera de lograr un mayor realismo en un juego es ésta. En ningún caso queríamos que el aspecto del programa fuera similar a una película de dibujos animados, ya que esto daría una imagen infantil que no encaja con la idea que tenemos.

MM. El realismo parece que ha sido uno de vuestros objetivos a la hora de diseñar el juego. Los decorados son un ele-

mento clave en este sentido ¿Cómo los habéis construido?

PK. Básicamente los hemos desarrollado pieza a pieza. Hemos escaneado independientemente cada uno de los dibujos que formaban parte de una localización –por ejemplo en una habitación la cama, la silla, el armario, etc.– y luego hemos colocado las pequeñas digitalizaciones modificando colores, tamaños, perspectivas, hasta conseguir un resultado perfecto. ¡Os podéis hacer una idea de cómo se complican las cosas! Cada escenario ha costado una semana de trabajo. Y si se suma el tiempo invertido, el total sería equivalente a decir que para realizar el juego un solo hombre habría necesitado seis años trabajando ocho horas al día.

Hemos intentado que «Dark Seed» sea más parecido a una película interactiva que a un dibujo animado. Por ejemplo «La bella y la bestia» de Disney tiene la mejor animación que he visto nunca, pero no es lo que nosotros pretendemos.

“Escanear las imágenes no implica ahorro de tiempo y trabajo. Aunque parezca increíble, es todo lo contrario.

Creamos algunos monstruos al estilo de Giger, pero éste, horrorizado, nos hizo quitarlos del juego.”

MM. En España la mayoría de las compañías han mostrado cierto rechazo hacia las digitalizaciones. Existe la opinión de que estos gráficos tienen menos mérito y de que en pantalla resultan más parecidos a una foto que a un dibujo. ¿Qué piensas?

PK. Es curiosa esa idea. Ya te he explicado antes que en la práctica si quieres hacer un trabajo de calidad no tiene nada de fácil y lleva bastante más tiempo y dinero. Además en Estados Unidos ocurre todo lo contrario. Ahora mismo lo que más llama la atención al comprador de juegos de ordenador es que estos tengan gráficos digitalizados. Poner, por ejemplo en la caja en un lugar visible, una pegatina que especifique este detalle es una garantía de que el juego va a vender muchas más unidades.

MM. Las ilustraciones de Giger que habéis empleado en el juego ya existían ¿Por qué no se han creado otras nuevas?

PK. Efectivamente, todos los dibujos que hemos empleado en «Dark Seed» ya existían, no se han creado específicamente para el juego. La razón además del tiempo que lógicamente nos preocupaba es que el tipo de dibujos que estábamos buscando eran acordes a los que Giger realizó en el año 74: grandes murales en aerógrafo con escenas de ciencia ficción muy adecuadas para el juego.

MM. Todos estos artistas con la que habéis contactado son "genios" en temas muy específicos como películas, guiones o gráficos, pero suponemos que sus conocimientos son mínimos en los que se refiere al ordenador. ¿Es en ese apartado donde interviene el equipo de profesionales de Cyberdreams?

PK. Sí, nuestra tarea es pasar sus trabajos al ordenador, ya que ellos no tienen ni idea. Creo honestamente que aunque nosotros pusiéramos toda la voluntad del mundo jamás podríamos tener el suficiente dominio de todos esos aspectos creativos en los que ellos destacan, por lo que lógicamente la calidad de sus proyectos está a años luz de lo que nosotros podríamos desarrollar. Por contra nosotros dominamos la técnica y el resultado de nuestra colaboración debe ser, por lógica, de calidad.



“Si sumáramos el tiempo total invertido en «Dark Seed» equivaldría al trabajo de una persona durante más de seis años.

Nuestro equipo de programación trasladó al ordenador las ideas de Giger, bajo su constante supervisión.”

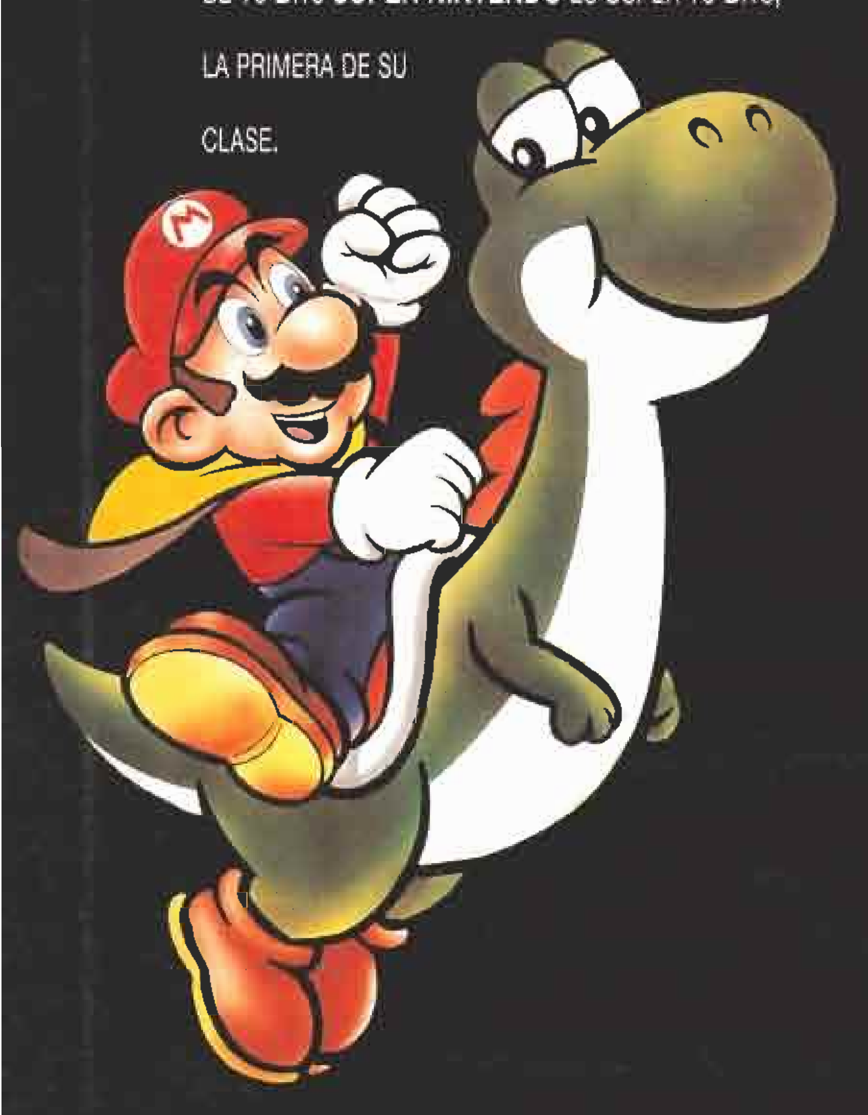
MM. La compañía USD os distribuye en toda Europa excepto en España ¿Por qué?

PK. La verdad es que no estoy muy seguro pero creo que para ellos el mercado español no parecía importante. De todos modos nosotros buscamos directamente un distribuidor en España. ¿Sabes cómo contactamos con Dro Soft?, seguro que te sorprende. Compramos Micromanía y allí anotamos los teléfonos.

Equipo Micromanía

Súper Potencia

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA: CON 5 MICROPROCESADORES Y 256 K DE MEMORIA, PRECISIÓN Y VELOCIDAD DE RESPUESTA DEMOSTRADAS SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. POR ESO, ENTRE TODAS LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS DE 16 BITS **SUPER NINTENDO** ES SÚPER 16 BITS, LA PRIMERA DE SU CLASE.



Súper Gráficos

SI ERES DE LOS QUE ALUCINAS CON LOS VIDEOJUEGOS, AHORA SÍ QUE VAS A VER LO QUE ES BUENO. DE LOS 5 MICROPROCESADORES DE **SUPER NINTENDO** HAY DOS ESPECIALIZADOS EN LAS FUNCIONES DE VÍDEO. LOS RESULTADOS ESTÁN A LA VISTA: GRÁFICOS QUE SUPERAN TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA, TANTO POR LA SUAVIDAD Y CANTIDAD DE SCROLLES COMO POR SUS ALUCINANTES Y SÚPER REALES EFECTOS EN TRES DIMENSIONES.

Y OTRA VENTAJA CLAVE QUE HACE DE ESTOS GRÁFICOS SÚPER GRÁFICOS ES SU RESOLUCIÓN: 512X448 PIXELS. VERLO PARA CREERLO.





SUPER N

ENTERTAINM

SUPER 16 BI

Súper Acción

SUPER NINTENDO ES LA ÚNICA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS QUE INCORPORA EN SU HARDWARE EL M-D7. UN SISTEMA EXCLUSIVO QUE PERMITE REALIZAR ROTACIONES DE 360°, MOVIMIENTOS INCREÍBLES Y SCROLLES PERFECTOS. OLVÍDATE DE ARRIBA-ABAJO, DERECHA-IZQUIERDA. CON **SUPER NINTENDO** LLEGA LA AUTÉNTICA TERCERA DIMENSIÓN.

Y ADEMÁS: MUCHOS MÁS SPRITES EN PANTALLA, CON MAYOR TAMAÑO Y VELOCIDAD QUE EN NINGUNA OTRA CONSOLA QUE HAYAS VISTO JAMÁS.



Súper Sonido

SUPER NINTENDO TIENE OTROS DOS MICROPROCESADORES ESPECIALIZADOS EN AUDIO ¡COMO LO OYES! SU SONIDO ES ESPECTACULAR. VIBRANTE. DE CINE, POR SUS BANDAS DE EFECTOS ESPECIALES. CON 10 CANALES ESTÉREO DIGITAL INDEPENDIENTES, EL RESULTADO ES UN SONIDO TOTAL. EN ALTA FIDELIDAD. CON CALIDAD DE COMPACT-DISC. Y UNA MÚSICA A TONO CON LAS

EL CEREBRO

EMOCIONES QUE TE HARÁ VIVIR **SUPER NINTENDO.**



SÚPER COLOR

PREPÁRATE. ESTÁS ANTE UN CEREBRO CAPAZ DE ALMACENAR 32.768 COLORES, MOSTRANDO SIMULTÁNEAMENTE 256 EN PANTALLA. ESTÁS ANTE **SUPER NINTENDO.** CUALQUIER OTRA CONSOLA QUE HAYAS VISTO ANTES PALIDECERÁ A SU LADO.

SÚPER MARIO WORLD

PARA EMPEZAR A CONOCER A ESTE SÚPER CEREBRO, TE REGALAMOS CON LA CONSOLA UN JUEGO TAN SÚPER COMO TU **SUPER NINTENDO: SUPER MARIO WORLD.** UNA AVENTURA CON TODOS LOS INGREDIENTES: MARIO, EL MARAVILLOSO YOSHI, 96 MUNDOS, HABITACIONES SECRETAS, TRUCOS, SORPRESAS... Y SOBRE TODO, PANTALLAS Y PANTALLAS DE SÚPER DIVERSIÓN.



NTENDO®
ENT SYSTEM
Nintendo®



SÚPER PACK

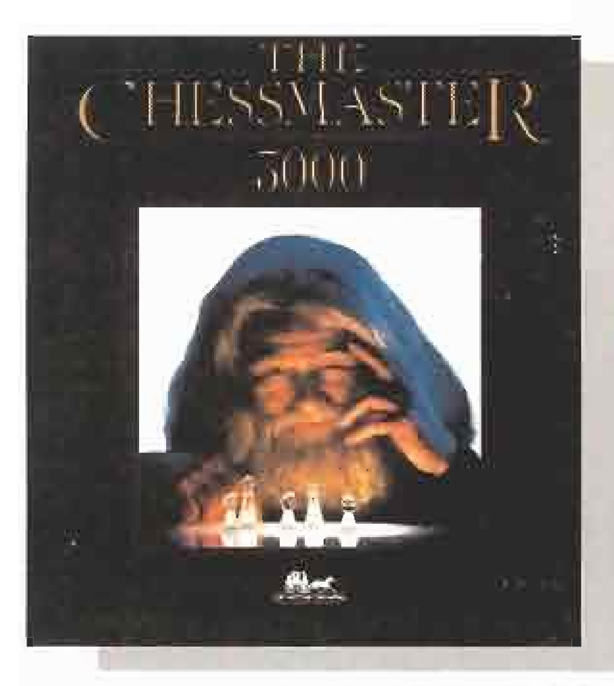
SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- SÚPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

DE LA BESTIA



Chessmaster 3000. *Juego de Mesa*

TUTORIAL DE AJEDREZ. Dispone de un amplio, interactivo y animado tutorial. The Chessmaster 3000 controla y guía tus progresos.

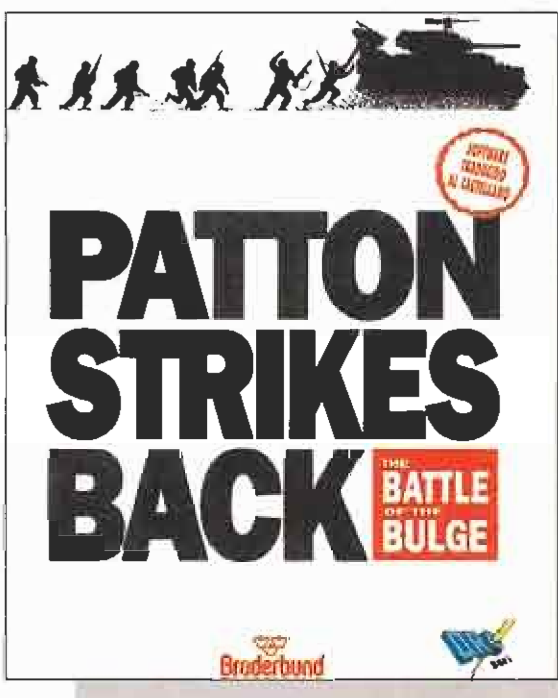
ANALISIS EN LENGUAJE NATURAL. Proporciona consejos y análisis sobre los movimientos que puede realizar.

VISUALIZACION DE APRENDIZAJE. Ilustra gráficamente los movimientos del tablero, las jugadas legales y las piezas amenazadas por posibles capturas.

AYUDA. Ayuda instántanea con una sola pulsación de tecla.

LIBRERIA DE APERTURAS. Elija entre más de 150.000 posiciones de apertura.

Disponible en PC.

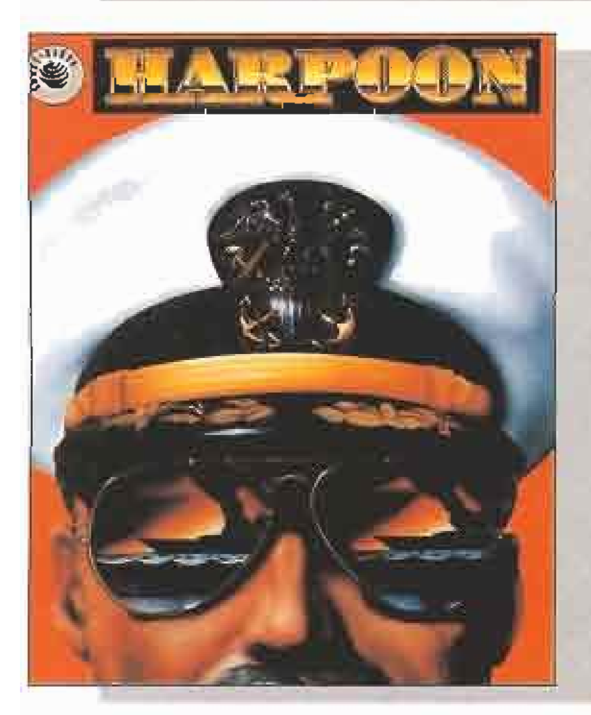


Patton Strikes Back. *Estrategia*

Patton Strikes Back te sumerge en el caos y la confusión de la decisiva batalla del Bulge de la Segunda Guerra Mundial. Durante el juego serás bombardeado con noticiarios, fotos del campo de batalla y boletines, además de decenas de historias anecdóticas.

Disponible en PC y Mac.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



Harpoon. *Estrategia*

Harpoon es una visión realista y fascinante de un posible enfrentamiento entre las fuerzas navales soviéticas y de la OTAN. Como comandante de la fuerza de intervención naval del Atlántico Norte de la OTAN, debes desafíar en solitario el poderío de la flota naval soviética.

Disponible en PC y Amiga.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



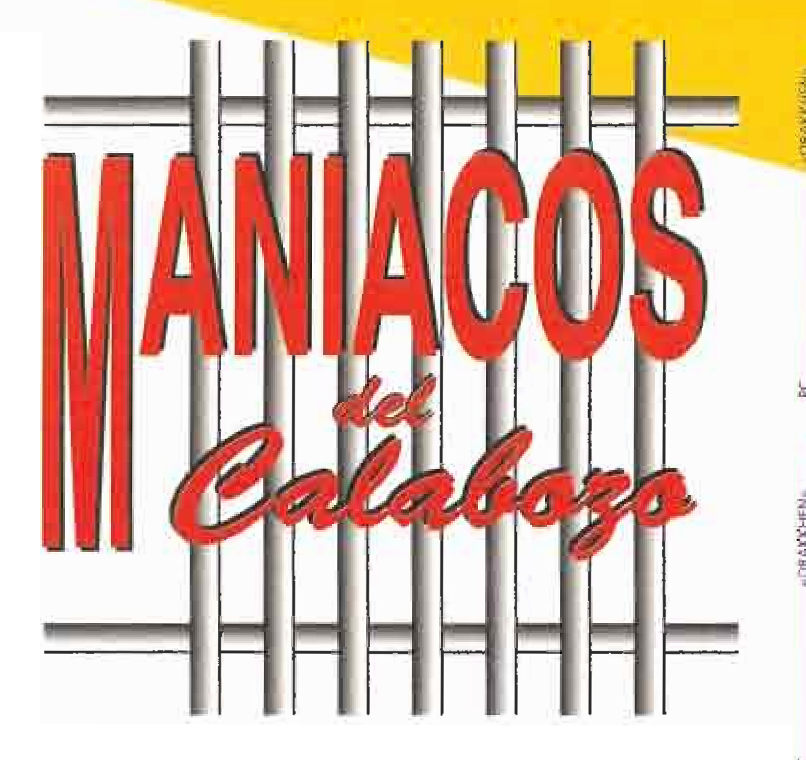
Lord of the Rings. *Role Playing*

Explora el fantástico mundo épico de la Tierra Media creado por J.R.R. Tolkien, habitado por hobbits, elfos y magos. Evita que el único anillo verdadero caiga en manos del diabólico Sauron, de sus caballeros negros y de los peligrosos orcos, trolls y dragones que acechan en la oscuridad.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

DROSOFT. Moratín, 52. 4º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64







Aprovechando que habéis llegado a esta página, ¿qué os parece si nos reunimos un rato y hablamos de lo que nos gusta? Pero, ¿qué es lo que le gusta a un maniaco del calabozo? Hombre, pues está claro: los juegos de rol. Pasa y siéntate, por favor.



Primero de todo, comunicaros el preludio de una sorpresa. Os recomiendo que no os perdáis el próximo número pues, puede que, sólo quizás, haya algo que os interese mucho, muchísimo. No os digo más que será exclusiva mundial de esta sección.., ahora, a esperar.

Bueno, tras este anuncio, vamos a pasar a entrar en harina. Hoy voy a hablaros de mis enigmas favoritos. Todo JDR que se precie tiene enigmas, y de ellos, algunos destacan especialmente. Son aquellos en que nos quedamos atascados, que no sabemos cómo superar. Aquellos que suelen provocar una carta a los "Maniacos del Calabozo". Por supuesto, lo mejor es su resolución. Una vez se ha sobrepasado la satisfacción interna emerge hasta la egolatría. Así, haber resuelto el enigma es condición necesaria para que pueda ser uno de nuestros enigmas favoritos. Si no, será un enigma puñetero, probablemente.

A continuación, voy a exponer algunos de los enigmas que más me han gustado de los que he encontrado en los ya numerosos JDRs a los que he jugado. De algunos daré la solución y de otros no, pero tened la seguridad de que todos los he solucionado –si vosotros no lo habéis hecho, ya sabéis que podréis escribirme–. Además, os invito a que me digáis los que más os han gustado a vosotros. Ya sabéis que esta sección es abierta: no sólo hablo yo, también vosotros podéis y debéis opinar. Vamos allá.

MIS ENIGMAS FAVORITOS

Pues uno de ellos está de actualidad –hablo de él en el especial que habrá cerca–. Se trata del "enigma del dragón" y lo encontraréis en el juego «Dark Heart of Uukrul». Para los que no os hayáis topado con él, sabed que consta de dos partes: la primera es un crucigrama cuyas definiciones son endiabladamente ingeniosas, en forma de adivinanzas. Una vez resuelta cada una, nos permite abrir una puerta tras la que hay una figura. Hay doce palabras que se entrecruzan en forma de crucigrama, cuyo trazado es precisamente el mapa de la sección en que están las definiciones, que aparecen en la casilla comienzo de la respuesta. En el otro extremo están las puertas. Una vez abiertas las doce, obtenemos otras tantas figuras. Con ayuda de un par de claves que encontramos no muy lejos, podemos saber qué significan y combinarlas adecuadamente en una secuencia de rombos y cuadrados. Pulsando en unos botones de estas formas en el orden obtenido, se nos abre un acceso a la madriguera del dragón. ¿Qué os parece?

El problema que he llamado "For the first you rise; for the second be wise", ya os sonará. Por supuesto, dificulta el avance en el «Bloodwych». No quiero decir mucho más sobre él, pues ya lo comenté en alguna sección pasada. Sólo incluirlo entre mis favoritos, donde merece un puesto de honor.

El primer JDR que jugué era el «Phantasy III». Tal juego no tiene grandes dificultades, como pude comprobar luego al empezar con el «Bard's Tale II». Sin embargo, sí había un pequeño obstáculo cuya resolución me causó la primera gran satisfacción. Y por ello debo contarlo aquí. El problema era llegar al Castillo de la Oscuridad (Castle of Dark). Para ello, hay que hacerlo desde los Halls de Chronos, escondidos en el Palacio de Cristal. En tales salones hay un teleportador, que, adecuadamente programado, nos llevaba al Castillo de la Luz. La clave para acceder a tal castillo ya la conocía, y era C 2 +. Alguien me había dicho que desde los Salones de Chronos también podría acceder al otro castillo, siempre que tuviera en cuenta que "la oscuridad es lo contrario de la luz". Planteado así, parece claro que la solución era C 2 -. En fin, en su día fue un gran logro. Pero, desde allí todavía quedaba bastante tela que cortar: lo difícil estaba por venir...

El «Bard's Tale II» tiene muchos enigmas que me encantan. En general, me gusta mucho el sistema de presentación de pistas para resolver enigmas que presenta este juego, como todos sabéis. También de él se ha hablado anteriormente. Me causó especial placer conseguir la Snare del Laberinto de Dread (Maze of Dread), aunque confieso que fue de casualidad. Os comento las pistas que había encontrado, ya traducidas: 1-"La sed trae un número par de paseos"; 2-"Para cada necesidad hay una satisfacción"; 3-"Aunque aparentemente de poco valor, la repetitividad merece definitivamente la pena". Ya en el recinto del enigma, encontraba un personaje que me daba un frasco. Además, había una boca que preguntaba: "Dime cuál es el valor de las acciones rutinarias". ¿Cuál sería la respuesta? La boca sólo aparecía si cogías el frasco, desapareciendo cada vez que le contestabas erróneamente, y lo mismo el frasco. Así, a fuerza de ir probando cada respuesta que se me ocurría, fui dando un "paseo" tras otro, llevando el frasco a la boca. Y hete aquí que a los cuatro paseos, se me abrió la puerta de salida y pude coger lo buscado. Y todas las pistas quedaron explicadas, a posteriori.

Ultima V» no es un juego que se centre en solucionar enigmas. Más bien, consiste en ir extrayendo información de los personajes que encuentres con las adecuadas preguntas, que incidan sobre aspectos que previamente haya tratado superficialmente. La otra parte importante del juego es la estrategia para afrontar enemigos. Sin embargo, esta última faceta la emplea el diseñador para introducir puzzles del tipo de palanca-que-abre-muro. Así, en las cuevas para llegar al Underworld se pueden encontrar muchas habitaciones que son, aparentemente, un culo de saco. Una adecuada exploración de sus paredes revelará nuevos huecos por los que acceder a más sitios. Y de todas éstas, hay una cuya solución me satisfizo bastante: la primera al entrar en el Dungeon SHAME. Sería muy prolijo detallar el proceso, por lo que no lo haré. Simplemente, dejar constancia de que este enigma también ha de figurar entre mis favoritos.

Y el «Drakkhen» también tiene algún que otro enigma satisfactorio de resolver, entre una gran cantidad que te llevarán a la desesperación. Personalmente, me gustó la forma de entrar en la pirámide (que describí en un número reciente). Si bien las pistas no apuntan concretamente tal forma, sí esbozan las razones por las ha de ser así. Se podrá discutir que es un proceso de aciertos y errores. Sin tener uno ni idea, podría haber ido probando a entrar desde todas las orientaciones y, de hecho, lo hubiera conseguido sin necesidad de interpretar las pistas. Pero a mí me gustó más saber por qué lo hacía así. Si queréis más información sobre este juego, leer el especial que hicimos hace dos meses.

MANIACOS del Calabozo

Voy a parar aquí por el momento. Por supuesto, muchos otros juegos han demostrado con sus enigmas el ingenio de sus programadores. Por ejemplo, el «Dungeon Master» o el «Eye of the Beholder». Y seguro que muchos de los obstáculos allí encontrados merecen aquí un huequecito. Pero esto ya os toca a vosotros: decidme cuáles os han gustado y cuáles os han parecido totalmente ilógicos y carentes de ninguna gracia. Ah!, pero debéis haberlos resuelto. Corto el rollo y os lo paso a vosotros.

OTROS MANIACOS

Lo primero es lo primero. En el pasado número di la solución a un atasco bastante importante en el «Bloodwych». Os acordáis que dije que el problema lo sufrían principalemente los usuarios de la versión PC del juego. Pues bien, la continua recepción de preguntas sobre el mismo problema me ha hecho levantar cierta sospecha importante, pues algunos insistís en que el final del famoso pasadizo es una pared. Dicho de otra forma, que os habéis dado cuenta de lo de los spinners y, sin embargo, no hay escalera. Bueno, os he de decir que yo os di la solución que hay para la versión Amiga, haciendo la suposición de que es igual para PC. Por si no es así, espero que los que, en versión PC, hayáis soslayado el obstáculo me lo hagáis saber para poder ayudar a los compañeros que están parados. Gracias a todos.

Agustín Cassani, desde Rute (Córdoba), da una serie de ayudas sobre el «Bloodwych» que le agradezco. Sin embargo, su aportación más interesante es la mascota que propone para nuestra sección. Se llama "Roly" y dice representar "el caballerete" que todos los maniacos tenemos dentro. Por desgracia, su parecido con el personaje «Magic Knight», de una conocida saga de juegos para Spectrum, hace inviable su adopción.


«HERO QUEST» AMIGA


«HERO QUEST» AMIGA


«CAPTIVE» AMIGA


«SHADOW SORCERER» PC

Ricardo Caballero, de Parla (Madrid), pregunta para qué valen los "Puntos de Mente", que tiene cada jugador, en el «Hero Quest». Lo cierto es que todavía para nada. La idea es que, en futuras ampliaciones del juego, se les dé algún uso. Si te resultan muy infantiles las reglas del juego (tiene el de tablero), modifícalo a tu gusto, crea tus propias reglas, hasta que no te lo parezca. Es lo bueno de este juego; puedes incluso inventarte algún uso para los puntos de mente. Aprovecho el momento para comentaros que acaba de publicarse en nuestro país la versión Pc de «Hero Quest» y que además ésta incluye también los discos de escenarios. Respecto a si puedes adquirir JDRs de importación para tu Amstrad, por supuesto que sí. Pero te aviso que vas a encontrar poco más que aquí, pues la oferta para 8 bits es muy limitada en todos los sitios.

Sócrates Uría, de Gijón, me ha hecho caso y, como muchos otros, está muy contento de haber adquirido el «Dark Heart of Uukrul». Lleva la cosa avanzada pero se ha quedado atascado en el rio de Urzhut. Haber si algún maniaco amistoso nos cuenta cómo se pasa, pues no es el único atascado aquí. Sin embargo, sus dudas van más allá: el fatídico crucigrama. Sólo ha conseguido una palabra de él. Lo siento, pero aquí no digo nada.., todavía. Consulta el especial cercano. Por cierto, la palabra que conoce es DRAGON. Pero su gran problema es que no es capaz de identificar las OCHO llaves de que hablan las inscripciones del círculo de magos. Tales llaves tienen forma de corazón (frozen heart), o sea, ya sabes cómo son. En el punto en que estás deberías tener cinco "corazones".

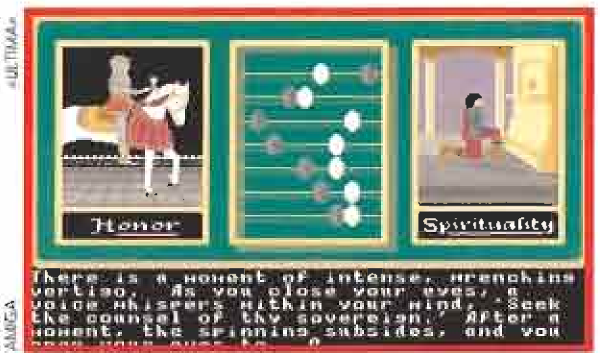
Ernesto Jiménez, de Málaga, descubrió un buen día Micromanía, esta sección y que había JDRs de ordenador (qué día tan aprovechado). Por ello, se quiere comprar el «Elvira» o esperar a su segunda parte. Y me pide consejo. Mira, Ernesto, esta es una pregunta muy comprometida. Si quieres un JDR puro para tu PC, yo te recomiendo el «Bloodwych» o el «Dark Heart...». El «Elvira» es un buen juego, pero no es un JDR puro. Tú eliges.

Seguimos en Málaga, ahora con Alfonso Pina. Aparte del comentario que me hace sobre el «Merchant Colony» y juegos de estrategia, me pregunta algo sobre el «Megatraveller I». Arik se encuentra en Neaera, sí. No hay ningún límite de tiempo para llegar allí, no. Pero, ¿estás seguro de que has explorado bien todo el laboratorio? Ten en cuenta que hay un piso abajo, que es precisamente donde se encuentra nuestro aliado, eso sí, bien custodiado.

Carlos Carmona, desde Palma de Mallorca, pregunta cómo entrar a los "Dungeons" y "Underworld" en «Ultima V». Para llegar al Underworld deberás atravesar uno de los seis calabozos de la superficie, si bien también lo puedes hacer por una catarata e incluso dejándote llevar por un remolino en el mar. Respecto a entrar en un calabozo, debes encontrar la entrada (suelen estar en las montañas) y luego desbloquearla con la palabra mágica correspondiente. Dichas palabras podrás averiguarlas de magos, que se ocultan en cada ciudad de las garras de Blackthorn.



«MEGATRAVELLER» AMIGA



«ULTIMA» AMIGA

Patricio Iglesias, de Bilbao, no se anda con preámbulos. Pregunta por el «Captive». Y voy a contaros algo sobre él. Se trata de un excelente JDR que se desarrolla en el espacio. En principio, debería haberse publicado por estos lares, pero no parece, pues no he recibido cartas sobre él. De hecho, se ha comentado en esta misma revista. El desarrollo es tipo «Eye of the Beholder», pero me atrevería a decir que le supera tanto técnicamente como en desarrollo. Para abrir la primera puerta deberás seguir las instrucciones del mensaje cercano, que te dice en que orden has de pulsar los botones de las esquinas de la puerta para que se abra. En cuanto al «Drakkhen», todo parece indicar que no va a salir para Amiga aquí.

Vamos ahora con tus preguntas sobre el «Shadow Sorcerer». Las estatuas grises a que te refieres son, ni más ni menos,los refugiados a los que se supone que tratas de salvar llevándo a refugio seguro. Cuando encuentras draconianos, lo normal es que haya más cerca; por tanto, mejor que luchar –y debilitarte pese a vencer para el posterior encuentro–, es mejor que huyas. Hombre, claro que se pueden evitar las bolas de fuego de los dragones: no te pongas en medio y ya está..., pero es difícil, ojo.

Ahora os voy a contar algunas pequeñas cosillas. He tenido oportunidad de ver algo del «Elvira II» y sólo puedo decir que va a ser bastante parecido al primero. Tal vez refuerza un poco el carácter de JDR al dejarte elegir entre varios personajes e incluso clasificar los hechizos en niveles. Supongo que no tardaremos en verlo aquí, debido al gran éxito cosechado por la primera parte. Esperemos que tenga algo más de JDR que él.

Otra novedad en Inglaterra es el «Black Crypt». Este juego, publicado por Electronic Arts, está en la clásica línea del «Dungeon Master», estilo que poco a poco se va imponiendo en el mercado internacional de los JDRs. Mi opinión es que es ciertamente el estilo más adecuado, pero no hay que olvidar la escasa estrategia que requieren los combates en estos juegos. Algunos otros títulos, para que nos vayan sonando, son «ShadowLands», «Abandoned Places» y «Knightmare», éste elaborado por el creador del «Captive» y con muchas similitudes con el mismo. Respecto a España, todas nuestras esperanzas han de depositarse ahora en «El Señor de los Anillos», que tiene mucho que ofrecer.

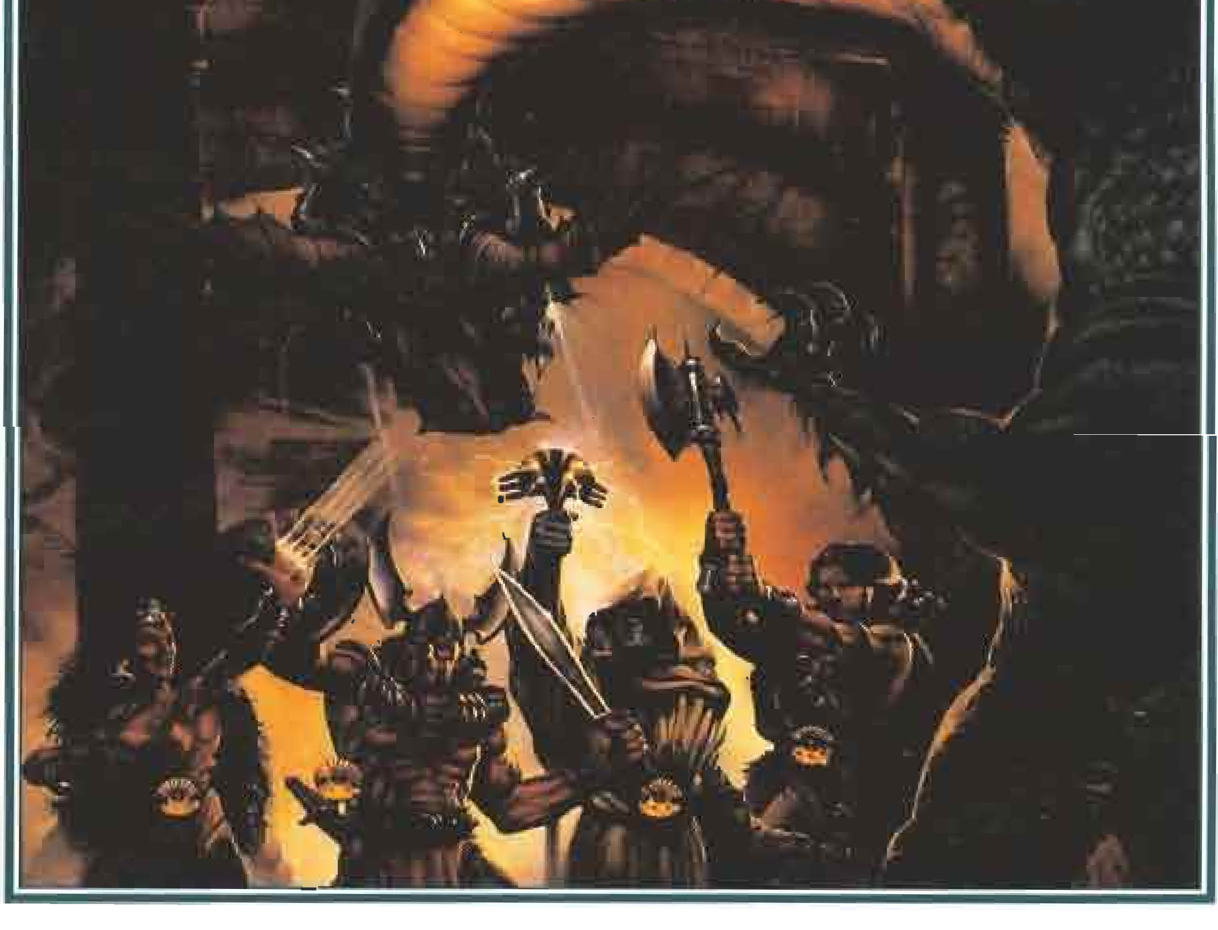
Se acerca el punto final. No os voy a contar nada más por el momento. No os olvidéis de esa sorpresa que tal vez os depare en el siguiente número. ¿Qué será?, ¿quién sabe? Bueno, ya lo sabréis. El próximo mes, más. ¡Ah!, no faltéis a la cita, será importante.

Ferhergón

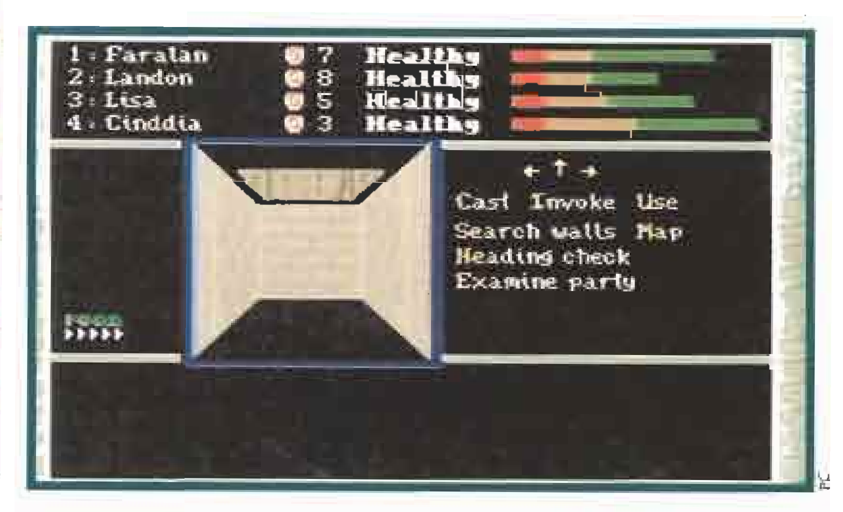
*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo**.*

MANIACOS del Calabozo

Dark heart of Uukrul



Esperaba impaciente que este momento llegara. En los últimos meses os he recomendado con frecuencia este singular «Dark Heart of Uukrul». Ahora, por fin, podemos echarle un vistazo más en serio. Pero sólo un poco, porque para hacer bien las cosas con este juego necesitaríamos, sin exagerar demasiado, una revista entera.



PC

- BRODERBUND
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA**

Hay que reconocer que el nombre de este juego invita a dejar volar la imaginación. Personalmente me encanta el nombrecito: Uukrul. Con tres úes y todo. Comencemos viendo un poco qué se oculta tras tal denominación, para afilar un poco los dientes de aquellos que no me hayáis hecho caso todavía.

Uukrul, tal y como era de esperar, es el malo del juego. Este ha corrompido la ciudad de Eriosthe, cambiándola hasta hacerla irreconocible, para conseguir sus negros designios. Es en esta ciudad donde nuestro grupo va a vivir sus aventuras, buscando la destrucción del maléfico personaje.

La forma de destruirlo es bastante peculiar. De nuevo, supongo que os imagináis por el título que algo tendrá que ver con su corazón. Efectivamente, así es. Resulta fundamental para concluir bien el juego el hallazgo y posterior uso de unos corazones de piedra. No digo nada más, por el momento.

El grupo

Nuestra cuadrilla está formada por un paladín, un guerrero, un sacerdote y un mago –lo que no implica que todos sean varones–. Cada uno tiene unas cualidades distintas que se complementan para llevar a cabo la misión. La forma de caracterizarlos es respondiendo a una serie de preguntas y, por tanto, no me entretendré más aquí.

El guerrero podrá usar las armas más poderosas y destaca por su fuerza en el combate cuerpo a cuerpo. El paladín también es bueno en la lucha, pero añade un poder de "Lay on hands" (Poner las manos), que le permitirá curar a sus compañeros o quitar energía a los malos.

El mago tiene a su disposición cinco arcanas de hechizos que realizar. Conforme adquiera anillos, su poder aumentará en forma de nuevos encantamientos más fuertes. Los arcanas son el del fuego, el de la helada –ambos con hechizos de ataque–, el de la protección, el de la curación y el de la sabiduría, que nos permitirá traducir textos, abrir puertas y otros.

Finalmente, el sacerdote colaborará con plegarias a los cuatro dioses de Eriosthe. Los citados dioses son Ufthu (plegarias de combate), Golthur (para sanar a los heridos), Drutho (de sabiduría) y Fshofth, cuyas oraciones no tienen un efecto claro. Al contrario que los hechizos, cuyo funcionamiento es seguro, las plegarias no tienen porqué ser atendidas; es más, puede que el dios en cuestión se moleste y castigue al pobre clérigo. Además, los puntos de virtud son difíciles de recuperar.

Todos los componentes del grupo son imprescindibles para pasar una u otra parte del juego, como iremos viendo.

Ante una puerta secreta

Una de las cosas que más abunda en Eriosthe son las puertas secretas en las paredes. El problema, una vez localizada, suele ser abrirla. Para ello, doy a continuación una buena estrategia que garantiza la apertura de todas..., las que no precisen una palabra mágica.

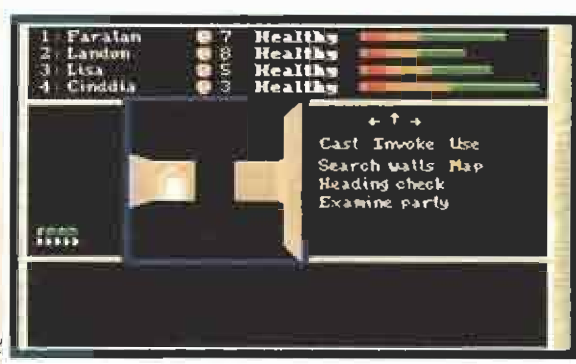
Lo primero es buscar un dispositivo (Look for a device). Con este método nadie pierde energía. Realízalo todas las veces que necesites hasta que se te diga que lo intentes de otro modo. Ahora ya puedes abalanzarte contra la puerta. El guerrero perderá siempre energía. Si sale el mensaje "The door won't budge" (La puerta no cederá), pasa al siguiente método: realizar el hechizo Altis.

Si este hechizo no tiene efectos, es el momento de acudir a Drutho. La plegaria a recitar es Hoyamoq. Si Drutho te escucha y la puerta no se inmuta, malo. Como las llaves sólo se usan para las verjas (gates), quedan dos posibilidades. La primera es que te hace falta la palabra mágica. Normalmente, cerca de la puerta habrá algún mensaje que te informe de que necesitas alguna palabra. La última es la plegaria Belamoq, que precisa gran cantidad de puntos de virtud, pero que abrirá cualquier cosa.

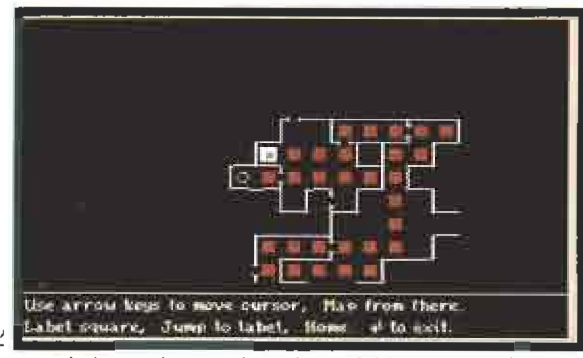
Breves consejos para los combates

Contra enemigos fáciles –poco dañinos en cuerpo a cuerpo– lo mejor es rodearlos con todo el grupo y acabar con ellos. Si el

La cuadrilla de la MUERTE



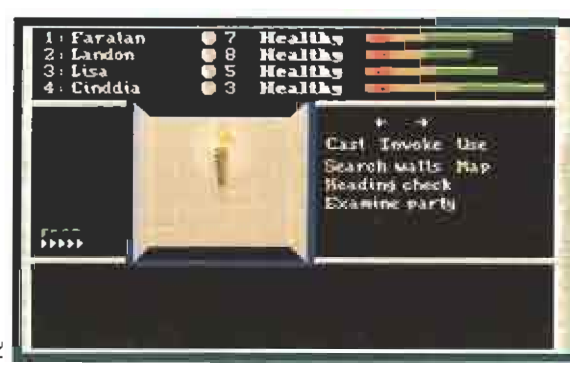
«Dark heart of Uukrul» es un clásico juego de rol, repleto de profundos y misteriosos laberintos plagados de puertas.



Una de las opciones más curiosas del juego es poder examinar un mapa que nos dará una idea de nuestra posición.



Nuestro "party" deberá recorrer un montón de lugares hasta conseguir la experiencia necesaria.



Puede que los gráficos no sean gran cosa pero consiguen ambientar perfectamente la situación.

enemigo no es tan fácil, pueden ser útiles los hechizos del fuego. Si el número de enemigos es elevado es más apropiado usar las tormentas del arcana de la helada.

A la hora de usar unos u otros hechizos ten en cuenta la naturaleza del enemigo. A un lagarto de fuego le afectará más un hechizo de frío, sin embargo, al Dragón del Hielo le entrará la risa floja. También Ufthu es eficaz contra los enemigos. El uso de Ralkor da muchas sorpresas agradables: contra ciertos enemigos de nivel ligeramente superior al nuestro, un oportuno ralkor nos dará mucha experiencia y acelerará la subida de nivel. Del mismo modo da buenos resultados la oración de Huesos Pacíficos.

Desarrollo del juego y pequeñas pistas

El juego se desarrolla en Eriosthe y la aventura se puede dividir en tramos entre templos. A una zona comprendida entre dos templos sólo se puede llegar por alguno de ellos y no se comunica directamente con otras. La mayoría de los objetos que encuentres en esa zona tendrán uso en la misma, no siendo útiles en las siguientes. Esto es especialmente cierto para las llaves. Por supuesto, de vez en cuando hallaremos objetos de uso futuro, pero se adivina fácilmente; por ejemplo, un corazón de piedra. Por tanto, desde ahora ya queda convenido cómo se divide el mapa de cara a futuras preguntas.

El juego es bastante complejo, por eso vamos a centrarnos es algunos puntos claves. Los dos primeros corazones están tras el templo Urlasar. Uno está más

Entre hechiceros, guerreros y dragones recorreremos un mundo de pesadilla y aventura.

allá de la verja que hay cerca del teleportador Borasal: deberás buscar una puerta secreta antes de la zona con gas envenenado; ésta se abre con varios Hoyamoqs.

El segundo corazón es más difícil. Está en las catacumbas y su consecución pasa por derrotar a un fiero esqueleto que nos acometerá, tras leer su mensaje: Véngame. Este esqueleto nos dará una llave de hierro con la que podremos abrir una verja escondida tras un spinner (girador). Más allá, es terreno para tu exploración. Por cierto, la llave de la verja del primer corazón también anda por las catacumbas.

Pasado Urlusam hay también algunas cosas interesantes. En principio, unos cuantos orcos, algo difíciles de derrotar. Pero también conoceremos al sabio Sagaris, recomendado por Mara –para saber más de Mara, recomiendo leer su diario en las instrucciones–. Sagaris nos pedirá un favor a realizar en el "pool of testing" (charco de examen), que no debemos ignorar, ya que incrementará nuestra experiencia. Por cierto, para llegar a tan húmedo sitio hemos de atravesar un laberinto de teleportadores y luego abrir una puerta con una palabra sin perder la fe.

Para terminar una breve referencia a un retorcido enigma, el del dragón, sito entre los templos Urshas y Ureal. El enigma tiene varias fases. La primera es un original crucigrama bastante árduo. Es bastante difícil incluso darse cuenta de que lo es. Desde arriba, el mapa da la forma del crucigrama, en algunas de cuyas casillas están las definiciones. La solución a las mismas nos dará la palabra que abre cada una de las puertas situadas en la pared que la delimita. El orden de las definiciones resulta importante en la segunda fase del enigma. Os doy sólo una de las soluciones, por ahora. La palabra (7) se define así: "The avenger is moved to carve two points where the dead lie". Traducido literalmente significa: "El vengador se mueve para esculpir dos puntos donde yace el muerto". Esto no tiene ni pies ni cabeza. Pero observad ahora como nos define tres veces la solución, que es la palabra "Engrave" (esculpir). Primero, reordenando la palabra "Avenger", podemos obtener "engrave"; esto es lo que nos dicen con "The avenger is moved". A continuación, dice "carve", sinónima de "engrave". Finalmente, todos sabemos que los muertos yacen en la tumba, que en inglés es "grave". Con esto, espero que os hagáis una idea de como debéis abordar este problema: no son definiciones directas, si no juegos de palabras. Lo siento por quienes no sepáis inglés, pues aquí lo lleváis crudo.

Me despido. Hasta pronto, maniacos y feliz partida.

Ferhergón



MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SO

13.900.

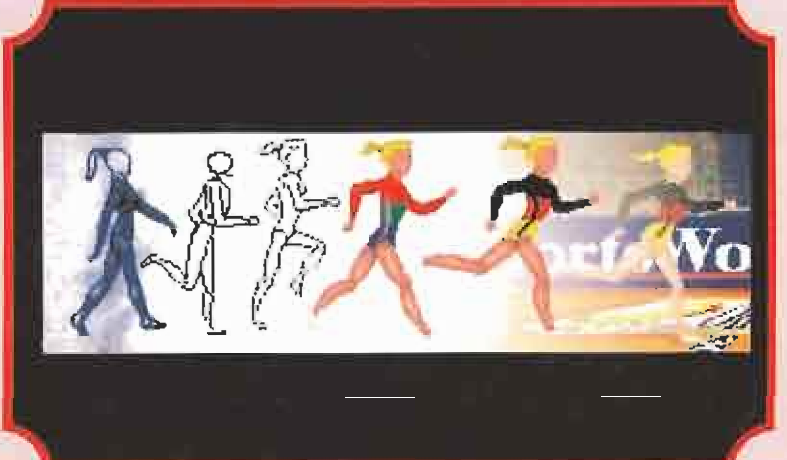

M II
C K
Y ALEX KIDD
SEGA
Master System
ALEX KIDD
SEGA
Master System
ONIC
as.
¡PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES!
SEGA

Un acontecimiento tan importante como Barcelona 92, los primeros Juegos Olímpicos que se celebran en nuestro país, no podía dejar de verse reflejado en su correspondiente juego de ordenador. En Topo Soft, todo es actividad para hacer el mejor programa deportivo de todos los tiempos. Hemos estado con ellos y nos han contado cómo va a ser «Olimpiadas 92, gimnasia deportiva», el primero de los dos juegos que la popular compañía española va a comercializar en breve basados en este importante evento.





Nuestros gimnastas deberán realizar con toda perfección los movimientos necesarios para obtener una elevada puntuación y quedar campeones.


Aquí podéis ver el proceso que sigue una imagen del juego, desde los primeros bocetos en papel, a la izquierda, hasta el resultado final.

Topo Soft ha querido hacer el mejor programa deportivo de todos los tiempos.

■ TOPO SOFT
■ En preparación: **PC VGA 256 colores**

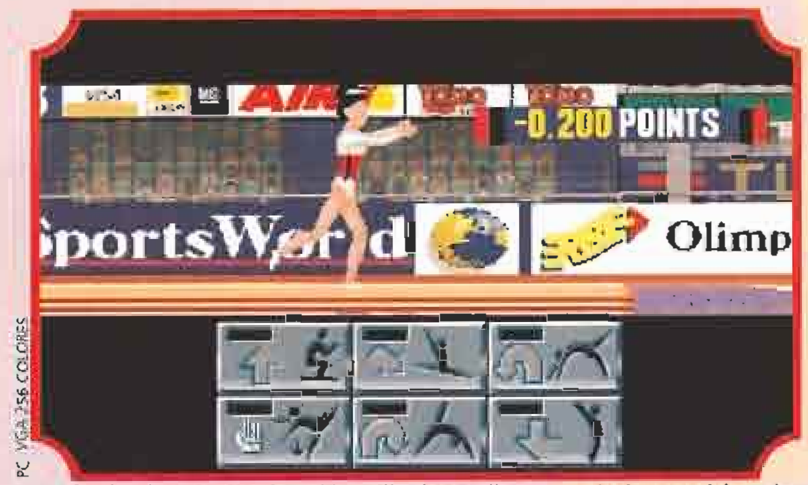
En el cuartel general de Topo todo está patas arriba; ordenadores encendidos hasta altas horas de la madrugada, programadores y grafistas que casi montan guardia permanente ante sus máquinas, toneladas de café consumidas... No es que haya estallado una revolución, es que preparar dos juegos de olimpiadas a la vez, desquicia a cualquiera. Sí, habéis leído bien, dos juegos. El primero de ellos, que aquí os presentamos, está a punto de ver la luz y estará dedicado a las pruebas de gimnasia típicas de las Olimpiadas. Consta de ocho modalidades deportivas: salto de potro masculino y femenino, suelo, paralelas asimétricas, paralelas, barra de equilibrio, anillas y barra masculina. Su nombre: «Olimpiadas 92, Gimnasia deportiva». El segundo saldrá algo más tarde y nos permitirá competir en las clásicas pruebas de atletismo.

Aunque los dos juegos se venderán por separado, se podrán unir en el disco duro de nuestro PC para participar en una Olimpiada al completo, con un buen montón de pruebas. David López, creador de «Silent Shadow» y «Soviet» nombres que traen a nuestra memoria buenos y arcadianos recuerdos, es el encargado de programar «Olimpiadas 92». Un equipo de grafistas compuesto por Jorge Azpiri, Jesús Juste, Daniel Mauro y José Manuel Fernández, colabora con él y han trabajado a fondo, bajo la coordinación de Rafael Gómez, para crear los personajes que controlaremos durante el campeonato.

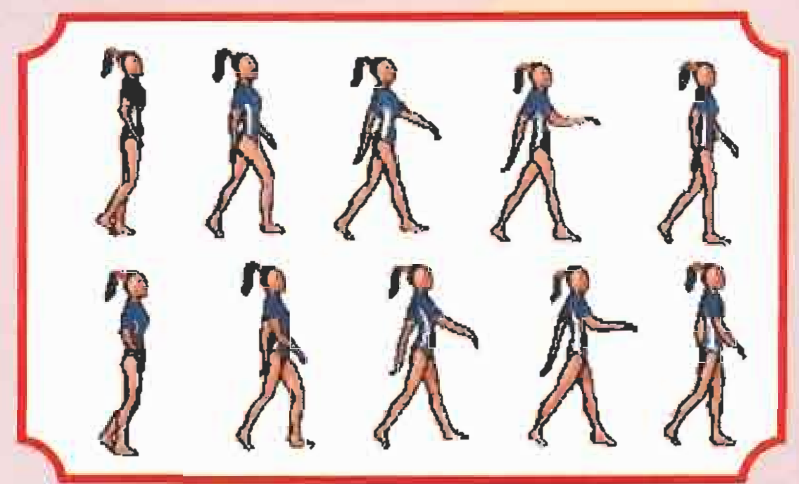
Es difícil hacerse una idea, sin ver el cuartel general de estos chicos, de lo que un juego como éste lleva detrás. Aunque únicamente saldrá en PC y VGA, o sea, 256 colorcitos de nada, imaginaros lo que ha sido colorear, una a una, los más de 2.000 frames de animación. Os daréis cuenta de que los grafistas no han estado de brazos cruzados desde el comienzo del proyecto, allá por el pasado mes de noviembre. Tampoco ha sido una broma realizar las propias animaciones; se han tenido que crear programas específicos y escanear –pasar de papel al ordenador– los bocetos que los dibujantes diseñaban.

Olimpiadas 92, Gimnasia deportiva se controlará de una forma radicalmente diferente al resto de los programas de su clase. El interfaz de usuario es una de las cosas en las que Topo ha puesto mayor interés. Olvidaros de machacar teclas, ese es un sistema anticuado y nadie desea destrozar su flamante ordenador a golpes. Bajo la pantalla en la que aparece el deportista –no estaría de más que le echarais ahora un vistazo a las fotografías que acompañan a este texto– podréis ver una serie de iconos. Cada uno de ellos hace que nuestro amigo olímpico realice un movimiento diferente. Con las combinaciones adecuadas, conseguiréis que el salto, la carrera y demás, sean perfectos y totalmente realistas.

Hablando de realismo, Topo también se ha preocupado de que cada una de las pruebas permitiesen los complejos movimientos que de verdad hacen los deportistas. Esto motivó muchos viajes a la federación de



Los fondos del programa han sido realizados mediante una técnica especial que les da la profundidad necesaria según el personaje va corriendo sobre ellos.


Este era el primitivo aspecto de los gráficos de este juego, luego se desecharon y se volvieron a realizar con mucho más nivel de detalle en color y animación.

MENS SANA IN CORPORE SANO

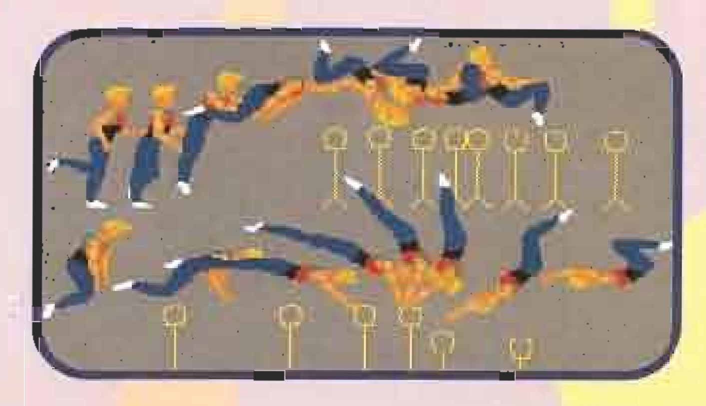
OLIMPIADAS 92

GIMNASIA DEPORTIVA

NUMERO DE JUGADORES
ELEGIR EQUIPOS
ENTRENAMIENTOS
OLIMPIADAS

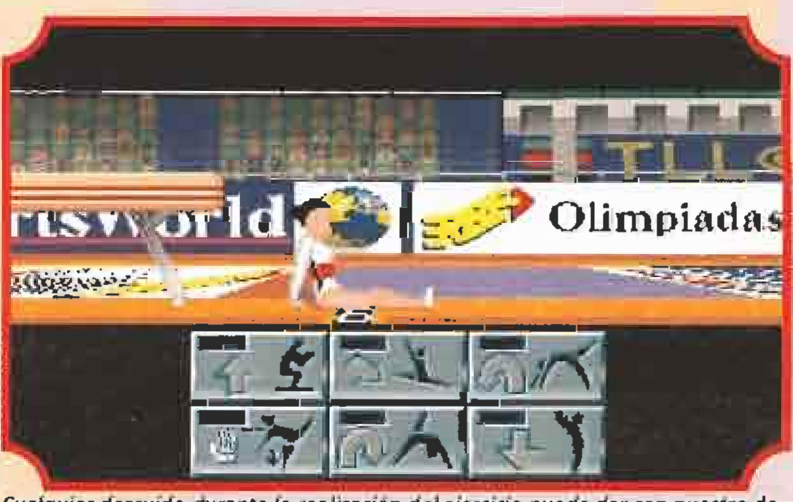
PC VGA 256 COLORES

Las opciones son variadas para permitir que nos preparemos antes de entrar de lleno en la competición.





Podremos elegir entre varios países, pero nuestros contrincantes podrán ser de cualquier lugar del mundo.



Cualquier descuido durante la realización del ejercicio puede dar con nuestro deportista en el suelo. Menos mal que aquí las lesiones no son reales.

PC VGA 256 COLORES

El papel de Micromanía en la Olimpiada particular de Topo fue bastante lamentable. Aquí estamos a punto de darnos un tremendo "guarrazo".

«Olimpiadas 92» se controlará de una forma radicalmente diferente al resto de los programas de su clase. Olvidaros de machacar teclas.





Estos bocetos son los originales que el equipo de grafistas de «Olimpiadas 92, Gimnasia deportiva» diseñó para la animación de los gimnastas. Luego serían escaneados y retocados, uno a uno, con un programa gráfico. Un trabajo artesanal que ha sido, con mucho, lo más dificultoso a la hora de conseguir que el juego tuviera tan excelente calidad.



«Olimpiadas 92» se maneja mediante este tablero de iconos. Ya no será necesario destrozar el teclado para conseguir que nuestro gimnasta corra más deprisa.

PC VGA 256 COLORES

El salto de potro es una de las pruebas más complicadas que nos podemos encontrar en el programa. Realizar una buena "figura" será muy difícil.

gimnasia para documentarse, además de largas horas frente al vídeo, analizando una y otra vez las grabaciones de los mejores gimnastas. Ya os podemos adelantar que, por lo que hemos visto, el resultado final ha merecido la pena.

David nos mostró lo que para ellos va a ser el mejor juego deportivo de la historia del software español. Nos entregó en exclusiva los bocetos de las animaciones que podéis ver junto a estas líneas. Nos permitió participar en varias competiciones, aunque hay que reconocer que el papel de Micromanía en la Olimpiada particular de Topo fue algo lamentable, pero prometemos entrenar duro para volver a poner las cosas en su sitio. Pudimos ver también las complejas rutinas que ha diseñado para conjuntar el trabajo de los grafistas. Una tarde, como habréis podido deducir, muy aprovechada en la que David y Rafa Gómez, el productor del juego, nos mostraron un interesantísimo proyecto que ya ha dejado de convertirse en su sueño particular y del que muy pronto vamos a poder disfrutar en directo.

J.G.V.

MEGA DR

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JU





PREVIEW

STAR TREK

Han pasado ya la friolera de veinticinco años desde que se estrenara en los "states" la serie de ciencia ficción más importante de todos los tiempos. «Star Trek» aún sigue viva y su centenar largo de episodios se reponen una y otra vez en las televisiones de todo el mundo. Interplay pensó que ya era hora de que Spock, Kirk y sus amigos contasen con un juego de ordenador que les hiciera justicia. Y pusieron manos a la obra...



Antes de comenzar cada una de las misiones, la teniente Uhura nos pondrá en contacto con el Comando de la Flota para que nos dé instrucciones.



Una nave gemela del Enterprise está en dificultades. Mientras la observan desde el puente la nave insignia de la flota es atacada por los Klingons.

■ **INTERPLAY**
■ En preparación: **PC**

Este no es el primer intento de llevar a las pantallas de nuestros ordenadores las aventuras de la nave estelar Enterprise y sus tripulantes. Por ahí circulan varias versiones de «Star Trek», algunas incluso en los círculos de dominio público, aunque nunca ninguna ha cosechado demasiado éxito. Sólo la de Firebird estuvo algo más cerca. Claro que tampoco ninguna había recibido tanta colaboración por parte de los productores de la serie como ésta, que celebra su honroso veinticinco cumpleaños.

Star Trek 25th aniversary» es un juego de aventuras concebido de una forma distinta a lo habitual. La idea que tuvieron sus programadores desde el momento en que dio comienzo el proyecto, era que el usuario pudiera tener una perfecta recreación de la serie, episodio a episodio, desde el principio al final. Y así lo hicieron. En la brillante escena de presentación, podremos ver al Enterprise ir rápidamente de un lado al otro de la galaxia mientras suena la música original de Alexander Courage y aparece el ya clásico texto de: "Estos son los viajes de la nave estelar..."; tras los títulos de crédito, completamente cinematográficos, viene la primera misión: "Mundo demonio". La hemos llamamos misión porque el juego está pensado como episodios separados, cada uno con su nombre original, que transcurren en sitios diferentes de la galaxia. Igual que en la serie, todas las misiones tiene su punto de partida con una llamada de la flota estelar que nos informa de la tarea a cumplir y todas ellas terminan con los personajes principales en el puente de la nave haciendo comentarios humorísticos sobre la reciente aventura. Luego veremos al Enterprise desaparecer entre las estrellas, en busca de una nueva misión.

Los gráficos de «Star Trek» son absolutamente geniales. El puente de la nave, los uniformes, los personajes..., todo es igual que en la serie de televisión. Los protagonistas del juego son también Spock, Kirk, McCoy, Scott, Uhura, Chejov y Sulu. Sólo los tres primeros se transportarán en cada una de las misiones para solucionar la tarea que les ha impuesto el comando de la flota estelar. La pérdida de

Por fin un programa de ordenador hace justicia a esta emocionante serie de TV.

EL ESPACIO: L

LAS OREJAS DE MR. SPOCK

Hay detalles, como las orejas de Mr. Spock, que marcan profundamente. Si este venusiano hubiera nacido en cualquier pueblo español, sus puntiagudos apéndices habrían sido fuente de comentarios machistas a propósito de la relación entre la virilidad y la cornamenta; como tuvo suerte de embarcarse en la nave Enterprise, los colegas de tripulación se limitaron a murmurar sobre su incapacidad para padecer pasiones terrestres como el amor o el odio. En uno y otro caso, un libro sobre la vida del santo Job hubiera sido un buen regalo para que comprendiera que no ha sido el único tipo cargado de paciencia para aguantar tanto pelmazo suelto.



Mr. Spock es el tipo perfecto, frío como el hielo, lógico como un ordenador y ajeno a los sentimientos que amargan la vida a los humanos, pese a estar rodeado de un comandante creído, un doctor "tiquismiquis" o unas chicas de formas perfectamente marcadas por ajustados uniformes, tal y como obligaba la estética pop de los sesenta. Tan fuerte es la personalidad de Mr. Spock que Leonard Nimoy, el actor que le da vida, no será recordado en las enciclopedias cinematográficas por ningún otro papel. El es ago así como el representante de una arcadia feliz hippy sin guerras ni odios.



La nave Enterprise llega a un nuevo planeta donde sus tripulantes se enfrentarán, una vez más, con lo desconocido.



Durante el transcurso del juego tendremos que evitar que alguno de los protagonistas caiga herido.

La misión del Enterprise es recorrer la galaxia en busca de nuevas y diferentes formas de vida.



La primera misión de «Star Trek 25th Anniversary» nos pone en contacto con los habitantes de un lejano planeta.



Kirk, Spock y McCoy llegan a una extraña base alienígena. ¿Cuál será la utilidad de los controles que hay en la pared?

La sala del transportador es uno de los lugares que más veces visitaremos durante las aventuras que nos esperan en este juego de ciencia-ficción.



Dentro de muy poco será comercializada en nuestro país una versión en castellano del juego.



El programa está estructurado en forma de episodios sueltos. Cada uno de ellos es una misión diferente.

Todo está destruido, un tripulante herido, cables... ¿qué ha ocurrido? Quizás los piratas Elasi sean los culpables de tal devastación. Hay que investigar.

A ÚLTIMA FRONTERA

Al principio, «Star Treck» fueron sólo cientos de capítulos de una serie de televisión de gran éxito en todo el mundo. Más de media docena de versiones cinematográficas, realizadas con bastante dignidad, continuaron alimentando el mito y ni siquiera la fracasada segunda parte de la serie ("La nueva generación"), con personajes diferentes, acabaron con su leyenda, hasta el punto de que hoy en día existen en todo el mundo clubs de fans de sus aventuras y las reposiciones en la pantalla pequeña (un diez para las auntonómicas en España) obtienen más que aceptables niveles de audiencia.



«Star Trek» demostró que la ciencia-ficción es un género practicable sin necesidad de grandes medios, que la imaginación y los guiones inteligentes (plagados de referencias y costumbres cotidianas junto a los horribles monstruos) son mejores armas. Las innumerables y peores secuelas que la siguieron, demuestran que el argumento también es válido al revés. Veremos qué ocurre cuando se estrene en nuestro país la nueva película realizada para conmemorar su veinticinco cumpleaños.



S.E.A.

Kirk, Spock, McCoy, Scott, Uhura, Chejov, Sulu. Todos aparecen en este programa.

cualquiera de ellos durante la aventura significa el final de la partida. Mientras, el resto de los tripulantes permanecen a bordo, ocupándose de sus tareas habituales. Cuando estemos en el puente, mediante pulsaciones del ratón, podremos acceder a los diferentes sistemas que controlan cada uno de los oficiales: Uhura, comunicaciones; Scott, motores; Sulu, armas; Spock, ordenadores.

En «Star Trek» también hay escenas arcade de combate, nave contra nave en tres dimensiones, vistas desde la pantalla gigante del puente. Las defensas del Enterprise son bastante buenas y no será difícil que destruyáis enseguida las naves Elasi, Romulanas o Klingon que os ataquen, porque hasta los enemigos son los clásicos que aparecen en los episodios de la serie. Pero la verdadera esencia del juego son las aventuras en tierra de los tres protagonistas una vez lleguen a su destino.

Con ellos podremos interactuar con otros personajes que juegan un papel importante a la hora de cumplir nuestra misión con éxito y coger objetos para manipularlos y emplearlos en el momento y lugar que consideremos oportuno. El juego utiliza un sistema de control de sobra conocidos por todos vosotros, similar al de las aventuras de la compañía francesa Delphine: una cruz que movemos por la pantalla con el ratón y una pulsación que nos permite acceder a los diferentes menús de acciones.

Poco más os podemos contar de momento de este estupendo «Star Trek» que dentro de muy poco será editado en castellano. Los ocho megas que ocupará en vuestro disco duro estarán perfectamente aprovechados y os darán una idea de la extremada complejidad del código del juego. Música que aprovecha a tope las tarjetas de sonido que podáis tener conectadas, gráficos VGA en 256 colores de una belleza impresionante y un "gameplay" atractivo. Todo lo necesario y más como para convertiros en "Irekkie", si aún no lo sois, o para recordaros las aventuras de la Enterprise, algo poco menos que imperdonable, si es que las habíais olvidado.

J.G.V.

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C.



BASIC

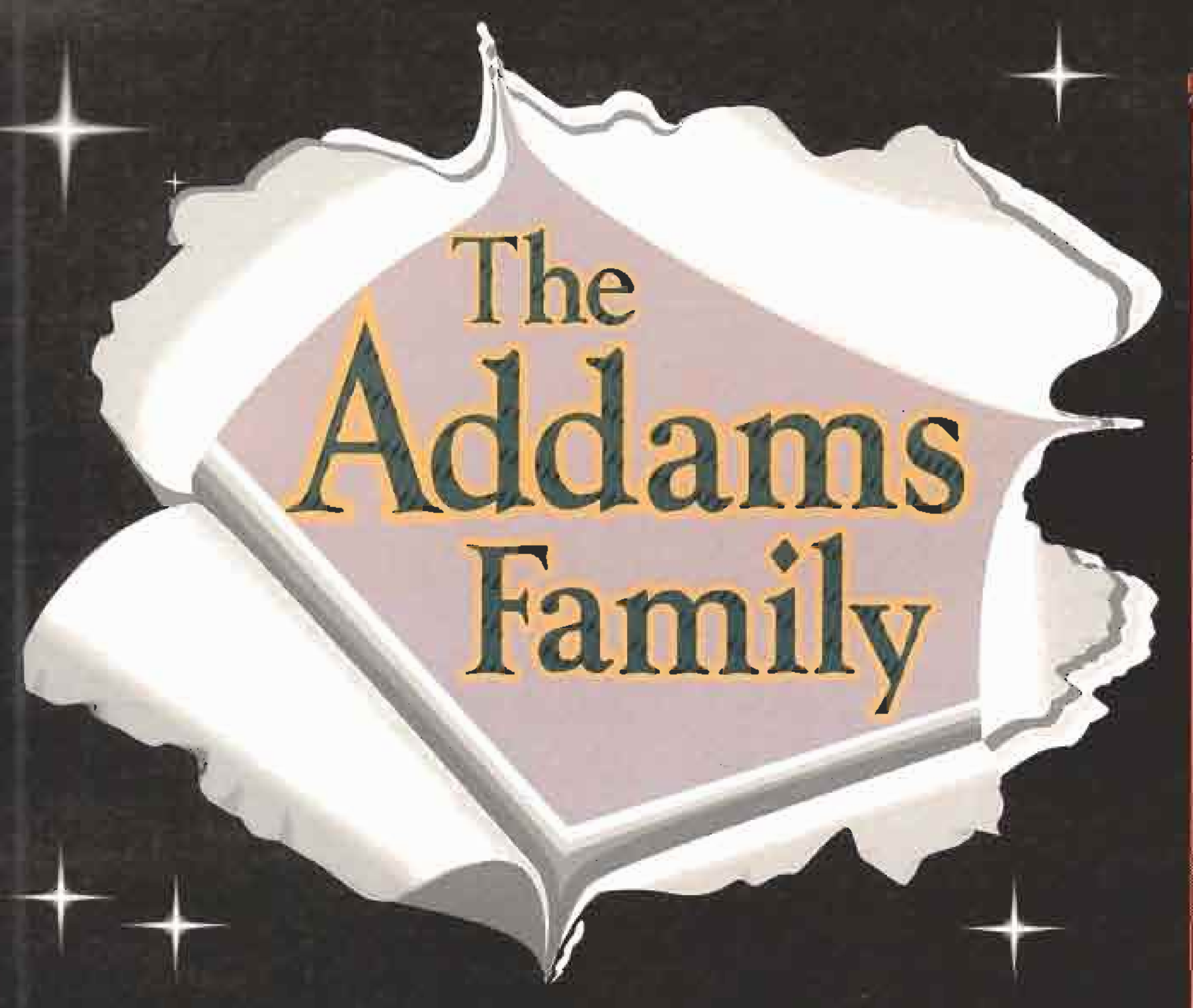


CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUM





R
ECTRICA
2.900
Ptas.
S
00 Ptas.
SEGA
¡HABRA QUE DARSE PRISA!
SEGA





Incansable en su afán de llevar hasta nuestros ordenadores las películas que arrasan las taquillas de los cines de medio mundo, Ocean nos presenta su particular visión de las aventuras cinematográficas de la familia Addams, cuyas peculiares caras pronto nos resultarán muy conocidas, si alcanza en nuestro país la popularidad conseguida en otros lugares.

- OCEAN
- En prep.: **SPECTRUM, AMIGA, AMSTRAD, C64, ST, GAME BOY, NES, SUPER NINTENDO**
- Video-Aventura

Aunque los Addams, nacidos de la mano del dibujante estadounidense Charles Addams a mediados de los 60, son en gran parte una especie de visión mucho más caústica y gamberra de la relativamente reposada familia Monster, lo cierto es que en nuestro país sólo la segunda logró obtener el privilegio de ser doblada y pasada en un canal televisivo español. Por eso, de momento, resulta inevitable que, a la espera de que tanto la película como la serie televisiva lleguen a nuestro país, todos sus protagonistas, –Gómez, Morticia, Tío Fester, la Abuelita, Lurch, Pugsley, Wednesday y la extraña Cosa–, resulten unos totales desconocidos para nosotros.

Sin embargo, tan cierto como esto es que muy poco va a importar este detalle para hacer frente a la auténtica avalancha de acción, cuidados gráficos y buen sentido del humor que se aglutina en la nueva producción de Ocean con los Addams como protagonistas, que aunque en



AMIGA

El juego tiene algunos elementos propios de las videoaventuras, ya que son muchos los objetos que debemos aprender a utilizar.



AMIGA

«The Addams Family» tiene un desarrollo similar al de los históricos juegos de plataformas. Como en estos la dificultad es endiablada.



AMIGA

Gómez, el cabeza de familia, deberá recorrer por completo la mansión para encontrar a sus seres queridos, desaparecidos misteriosamente.



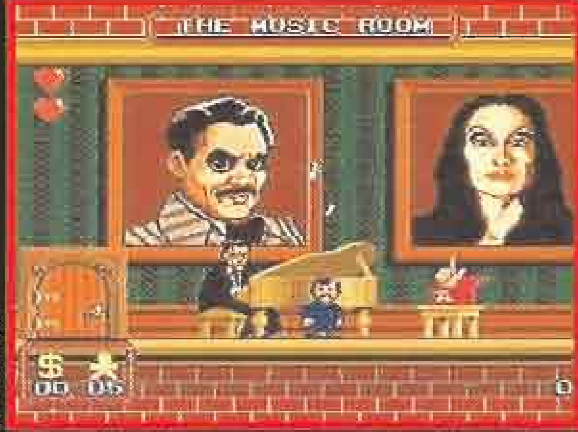
AMIGA

Al igual que ocurría en la serie de televisión las notas cómicas son una constante en todo el juego. Ante todo buen humor.

«The Addams Family» es una extensa videoaventura con un desarrollo sencillo de comprender, pero difícil de resolver en la práctica debido a su gigantesco mapeado.



A diferencia de la versión Amiga, ésta de Super Nintendo ofrece doble scroll de pantalla con vistosos decorados de fondo.

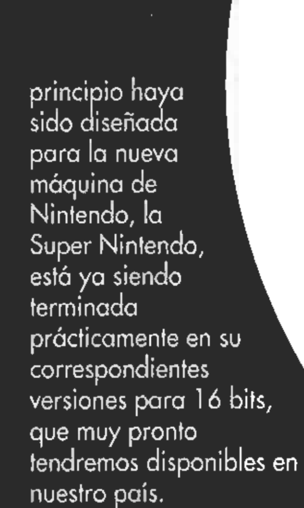


Este es el singular aspecto que toman en el juego Gómez (Raúl Juliá), y Morticia (Angelica Huston).



Ocean no ha querido perder la oportunidad de convertirse en una de las primeras compañías en crear cartuchos para la Super Nintendo.

Desde el primer instante, nuestra labor de rescate se desarrollará a lo largo de tétricos pero hermosos decorados.



principio haya sido diseñada para la nueva máquina de Nintendo, la Super Nintendo, está ya siendo terminada prácticamente en su correspondientes versiones para 16 bits, que muy pronto tendremos disponibles en nuestro país.

RESCATE FAMILIAR

El juego es una extensa video-aventura de desarrollo no muy complejo pero sí de un elevado nivel de dificultad y gigantesco mapeado, cuyo argumento tiene como punto de partida la llegada de todos los Addams –a excepción de Gómez, el cabeza de familia– a su fantasmagórica mansión, cuya posesión, así como la de la mayor parte de su fortuna, pretende serles arrebatada por el cruel y poco escrupuloso abogado Tully Alford.

Pasadas algunas horas, y cuando Gómez, el personaje a quien controlaremos a lo largo



Cría cuervos...

The Addams Family

de toda la aventura, llega al escenario de la acción, lo que descubre es que todos los miembros de su familia han desaparecido, por lo que desde ese preciso momento su misión, y también la nuestra, es tratar de localizarlos.

HORROR Y HUMOR AL 50%

Aunque el juego adquiere el carácter de video-aventura ya que tendremos que encontrar una buena cantidad de objetos y averiguar su utilidad, desde el primer instante nuestra labor de rescate se desarrollará a lo largo de tétricos pero hermosos decorados que, en gran parte, rinden culto a los clásicos juegos de plataformas. Resulta también curioso el hecho de que por enésima vez el programa hace uso de un desarrollo muy en boga dentro de los juegos de consolas, que nos propone la mayor parte del tiempo tener que saltar sobre los enemigos para poder deshacernos de ellos.

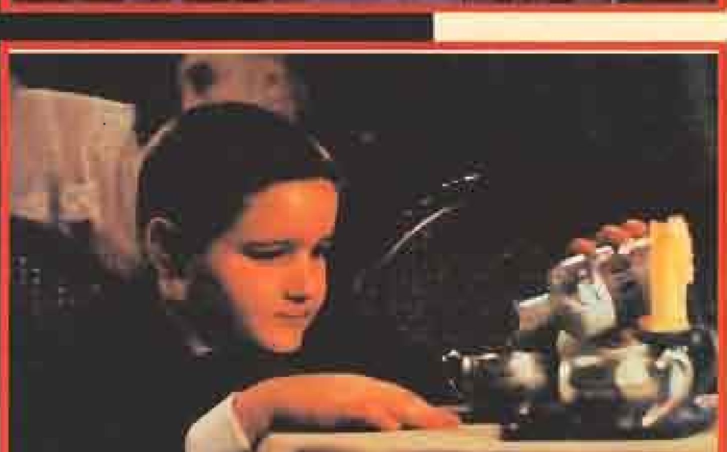
La calidad técnica del juego es soberbia en la versión de Super Nintendo, y a nivel gráfico mantiene muchos puntos en común con la de Amiga. Ocean ha prometido que las diferentes conversiones tan sólo van a ofrecernos algo menos de colorido y velocidad, aunque de lo que sí estamos seguros es que todas ellas, además de muchas horas de diversión, nos permitirán introducirnos en el mundo de esta pintoresca familia, decorado al 50% con pinceladas de humor y horror.

J.E.B.

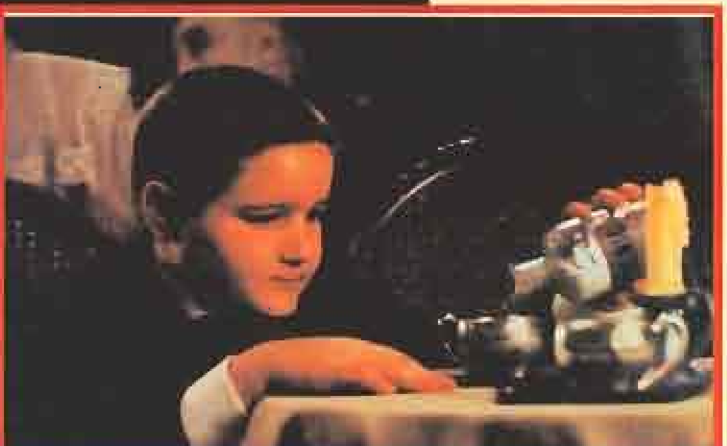
LA PELÍCULA

Dale a papá una patada de buenas noches

Curioso y refrescante: el éxito cinematográfico de las pasadas Navidades de Estados Unidos narra las andanzas cotidianas de una familia, la de los Addams. Claro que estos son unos tipos un tanto peculiares, a los que pocos mortales incluirían en una lista de los vecinos ideales con quienes compartir acera cualquier fría noche de invierno de luna llena. Viven en una maravillosa y decadente mansión de fachada victoriana, donde no falta ninguna de las comodidades que contribuyen a crear "calor de hogar": un jardín completamente desértico, plagado de árboles muertos, un cementerio familiar con sus fantásticas lápidas, una cámara subterránea con tesoro y todo, un ático de lujo en el que guardar la silla eléctrica, un delicioso salón de baile capaz de provocar la envidia de la mismísima reina de Inglaterra, paneles secretos dentro de paneles secretos, bibliotecas, laboratorio ....







Así es el "nidito de amor" del numeroso clan de los Addams, presidido en el finísimo y perfecto bigote de papá Gómez. Este es un hábil jugador de golf que se entrena lanzando bolas a las vallas del cementerio desde su terraza. Está casado con la estilizada Morticia, siempre vestida a juego con su larga cabellera negra. Fruto del matrimonio nacieron Wendesday y Pugsley: la primera decora su habitación con muñecas sin cabezas y el segundo con una estupenda colección de señales de tráfico robadas. Juntos juegan a "¿Existe un Dios?", en la silla eléctrica, y dan a papá una patadita deseándole buenas noches antes de acostarse. Con ellos comparte el hogar la abuelita –capaz de cocinar menús tan apetitosos como canapés de tentáculos y saltamontes o cerdo de dos cabezas–, y el tío Fester, calvorota e inventor. Lurch, con sus dos metros y trece centímetros de altura, es el mayordomo de los Addams. Sólo él es capaz de mantener en perfecto estado de conservación las arañas que tejen sus telas en los rincones. En la película se nos muestran otros muchos parientes, como los primos de dos cabezas o los gemelos siameses. Pero, sin duda, entre tanta gente elegante destaca "Cosa", una mano amputada tan inteligente que baila, toca el contrabajo, practica el esgrima –la afición favorita de los singulares Addams– y es una experta maestra en ajedrez.

El creador de estos personajes fue Charles Samuel Addams. De él se dice que cuando invitaba a amigos a su casa, los sentaba en una mesa de embalsamar y que celebró su tercer matrimonio en un cementerio de animales, con la novia luciendo un riguroso y exclusivo traje de luto. La familia Addams apareció por primera vez en 1932, en la revista «The New Yorker». Fue tal su éxito entre la clase media americana que después protagonizó libros, y dio color y alegría a multitud de objetos de "merchandising". Durante los años 60 se convirtió en una serie de televisión protagonizada por Caroline Jones, John Astin y Jackie Cogan, con sus correspondientes secuelas. La popularidad de esta macabra familia se basa en su particular tratamiento del humor negro. Son monstruos que no ejercen como tales, que se enfrentan con naturalidad a situaciones cotidianas y cuyas maldades son lo suficientemente inocentes como para convencernos de que ellos son los "normales". Más que faenas, hacen travesuras y, desde luego, que sus picardías son las mismas con las que cualquiera de nosotros ha soñado: dar una lección a padres, jefes, profesores o políticos.

«La familia Addams», en su versión de largometraje de los 90, constituye el debut como director cinematográfico de Barry Sonnefeld. Hasta la fecha, este americano ha trabajado como director de fotografía en películas de los hermanos Coen o Rob Reiner, y en el 85 recibió un premio "Emy" por un programa de televisión.

Para el rodaje ha contado, además de algunos de los más reputados expertos maquilladores y creadores de efectos especiales de Hollywood, con un importante presupuesto y un elenco de actores de renombre: Angelica Houston («El honor de los Prizzi» o «Capitán Eo» con Michael Jackson) como Morticia; Raúl Juliá («El beso de la mujer araña», «Romero», «Corazonada») como Gómez; Christopher Lloyd («Regreso al futuro», «¿Quién engañó a Roger Rabbit?») como el tío Fester; los niños Christina Ricci y Jimmy Workman como Wednesday y Pugsley; Judith Malina como la abuela; o Carel Struyken como el mayordomo Lurch.

S.E.A.

SIGUE LA PISTA DE PHILISHAVE



PHILISHAVE TRACER ES TU MAQUINA.

GODS

Durante una de sus largas veladas en los jardines del Olimpo, los dioses crearon las reglas de un juego único y peligroso, y decidieron ofrecer al valiente que aceptara su desafío el premio más codiciado por un ser humano, la inmortalidad. El hombre que deseara obtenerla tendría que internarse en una antigua Ciudad Perdida, de la que solamente se tenían datos por las leyendas, y derrotar a los cuatro guardianes que la custodiaban.

UN PREMIO INMORTAL

Nadie está seguro de que la ciudad exista realmente porque nadie la ha visto. Se dice que fue construida por los dioses y que posee grandes torres, templos y laberintos, pero que cayó en manos de las Fuerzas de la Oscuridad, las cuales la habitan ahora protegidas por el dominio de los cuatro guardianes.

Nadie podría pensar que las palabras de los dioses fueran escuchadas por los humanos y, mucho menos, que en el caso improbable de que alguien las oyera estuviera lo suficientemente loco como para aceptar un desafío semejante.

Pero un hombre, un guerrero que había salido victorioso de las más terribles batallas, escuchó las palabras de los dioses y tuvo la osadía de responder. Él, que ansiaba la inmortalidad porque le pondría al mismo nivel que aquellos que regían el destino de los humanos, habló con los dioses sin mostrar ningún temor. Los dioses, que habían lanzado su desafío pensando que jamás mortal alguno osaría aceptarlo, observaron a ese hombre impertinente y se reafirmaron en sus palabras. Aquél que les devolviera la antigua ciudad arrebatada hace milenios por los cuatro guardianes obtendría como recompensa la vida eterna.

EL JUEGO

La odisea del valiente que aceptó el juego de los dioses tiene lugar, como ya hemos señalado, en la antigua Ciudad Perdida, habitada ahora por las más variadas bestias. Cuatro son los niveles que la forman, cada uno de ellos defendido por uno de los guardianes, y a su vez cada nivel se divide en tres mundos de forma que son doce a recorrer.

Cada mundo contiene varias secciones y al perder una vida comenzamos a jugar al principio de la última sección visitada. Existe un sistema de claves de acceso de tres letras para llegar a mundos diferentes del primero, pero para poder utilizarlo es imprescindible que el segundo disco (versión Amiga) no esté protegido contra escritura para que el programa escriba las claves en él. Estas claves son personales y varían entre diferentes jugadores, por lo que no podemos daros unas claves concretas como ocurre con otros juegos.

En una prueba diseñada nada menos que por los dioses del Olimpo, no podría bastar con la mera fuerza o habilidad. Por ello, en numerosos puntos de su aventura, nuestro héroe deberá manipular palancas, obtener diversos objetos y utilizarlos en los lugares adecuados para avanzar en su misión. Deberá encontrar llaves y abrir las puertas que le permitan llegar a lugares de otro modo inaccesibles, e incluso emplear en beneficio propio las actividades de las bestias que pueblan la ciudad. El componente arcade es el que domina el juego, pero hay un buen número de pequeños desafíos que pondrán a prueba nuestra sagacidad e inteligencia.

Contamos con tres vidas y una vasija en la parte inferior izquierda de la pantalla que refleja nuestro nivel de energía. El contacto con los diversos peligros supone únicamente una disminución de energía, de forma que no existe peligro alguno que suponga la pérdida inmediata de una vida. Durante el combate con los cuatro grandes guardianes, aparece una segunda vasija en el extremo opuesto de la pantalla que señala la energía del guardián con el que estamos luchando.

La manipulación de objetos es fundamental durante la aventura, y nuestro héroe puede llevar simultáneamente un máximo de tres. Para coger un objeto, basta con agacharnos y pulsar fuego. En ese momento aparece nuestro inventario: tres recuadros que señalan otros tantos bolsillos y un cuarto que refleja el objeto que se encuentra sobre el suelo. Ahora basta con seleccionar un bolsillo vacío u ocupado por un objeto inútil y el objeto deseado pasará a ocupar dicho espacio. El proceso para abandonar objetos es muy similar y no es necesario realizar ninguna acción especial para utilizarlos, ya que casi siempre basta con tenerlos en nuestro poder para poder realizar labores de otro modo imposibles.

La mayoría de los objetos que emplearemos son llaves. Exceptuando unas llaves más pequeñas que las demás llamadas "chest key", y que sirven para abrir cofres que contengan tesoros, las otras tienen como único objetivo abrir puertas.

Las llaves pueden encontrarse en el suelo o en poder de ciertos enemigos, y algunas se obtienen únicamente realizando misiones intermedias. El programa distingue diversos tipos de llaves: "door key", "room key", "teleport key", "trapdoor key", "treasure key" y "world key", siendo precisamente ésta última la que abre la puerta que separa un mundo del siguiente. Las llaves, como el resto de los objetos, desaparecen automáticamente después de ser utilizadas.

Para abrir un cofre basta con caminar frente a él teniendo en nuestro poder una "chest key". Ciertas gemas tienen una utilidad similar a la "teleport key" y nos trasladan automáticamente a zonas muy distantes.

Hay una gran cantidad de objetos, algunos pueden añadirse a nuestro inventario y manipularse de forma similar a las llaves, y otros tienen efecto inmediato en el momento de recogerlos.

Por un lado, tenemos los objetos que se limitan a proporcionarnos puntos, como los tesoros contenidos en los cofres o los diamantes abandonados por los enemigos muertos. Otros nos proporcionan armas –hay varias armas diferentes que, de menor a mayor poder, son los cuchillos, los shurikens, las bolas de fuego, las mazas, las hachas mágicas, las lanzas y las hachas de leñador– o multiplican la potencia de las mismas, permitiéndonos disparar simultáneamente en varias direcciones.

Algunas armas son incompatibles y tendremos que dejarlas al obtener una nueva, pero otras se complementan y nos permiten utilizarlas simultáneamente. Un icono con forma de calavera destruye, al ser recogido todos los enemigos que hubiera en la pantalla.

También hay diversos tipos de pociones que incrementan la potencia de las armas, restauran totalmente nuestra energía, inmovilizan a los enemigos durante unos segundos o los atraen a nuestra presencia.

Unos iconos con una interrogación nos proporcionan pistas en forma de mensajes deslizantes en la parte inferior de la pantalla.

Las bolsas de oro, junto con las vidas y la energía restantes, se convierten en bonus al final de cada mundo y finalmente nos queda señalar la presencia de dos tipos de escudo, iconos de comida que restauran parte de nuestra energía e iconos que nos trasladan a la tienda.

Ya que hablamos de la tienda, señalar que podemos visitarla al recoger el icono que acabamos de citar –que se obtiene siempre al finalizar determinados mundos– o también cada vez que comenzamos una nueva partida mediante una clave de acceso. En la tienda podemos obtener prácticamente todos los objetos de los que acabamos de hablar, si bien algunos de ellos solamente nos serán ofrecidos en puntos avanzados del juego. Como es lógico, en la tienda cada objeto tiene un valor que será descontado de nuestro marcador de puntuación.

En el último mundo podremos obtener en la tienda el "familiar", un pájaro que nos acompañará durante el resto de la aventura volando sobre nuestra



AMIGA

Tras recoger el icono adecuado seremos trasladados a la tienda, donde a cambio de nuestro dinero podremos obtener armas, energía extra y otras ventajas.



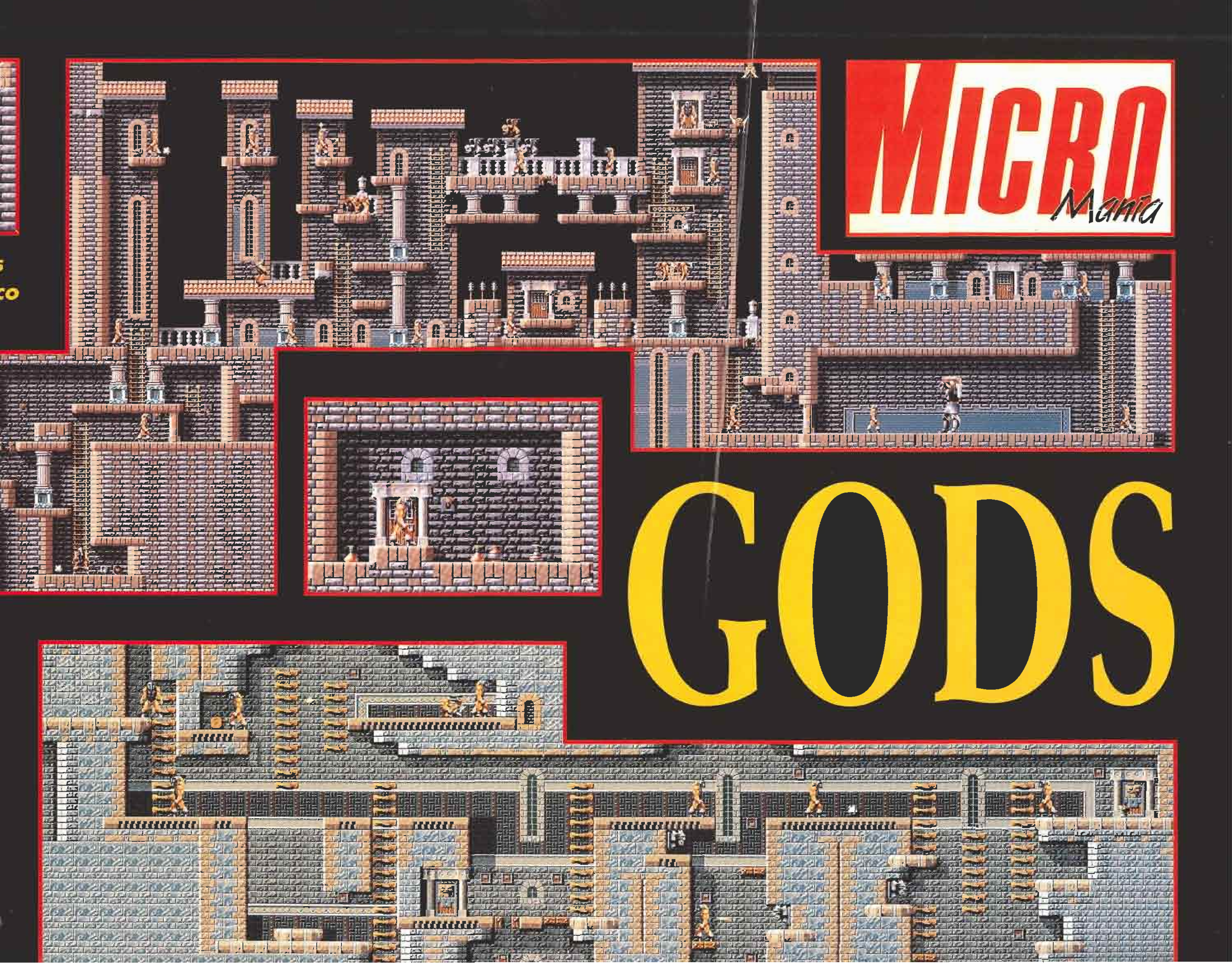
AMIGA

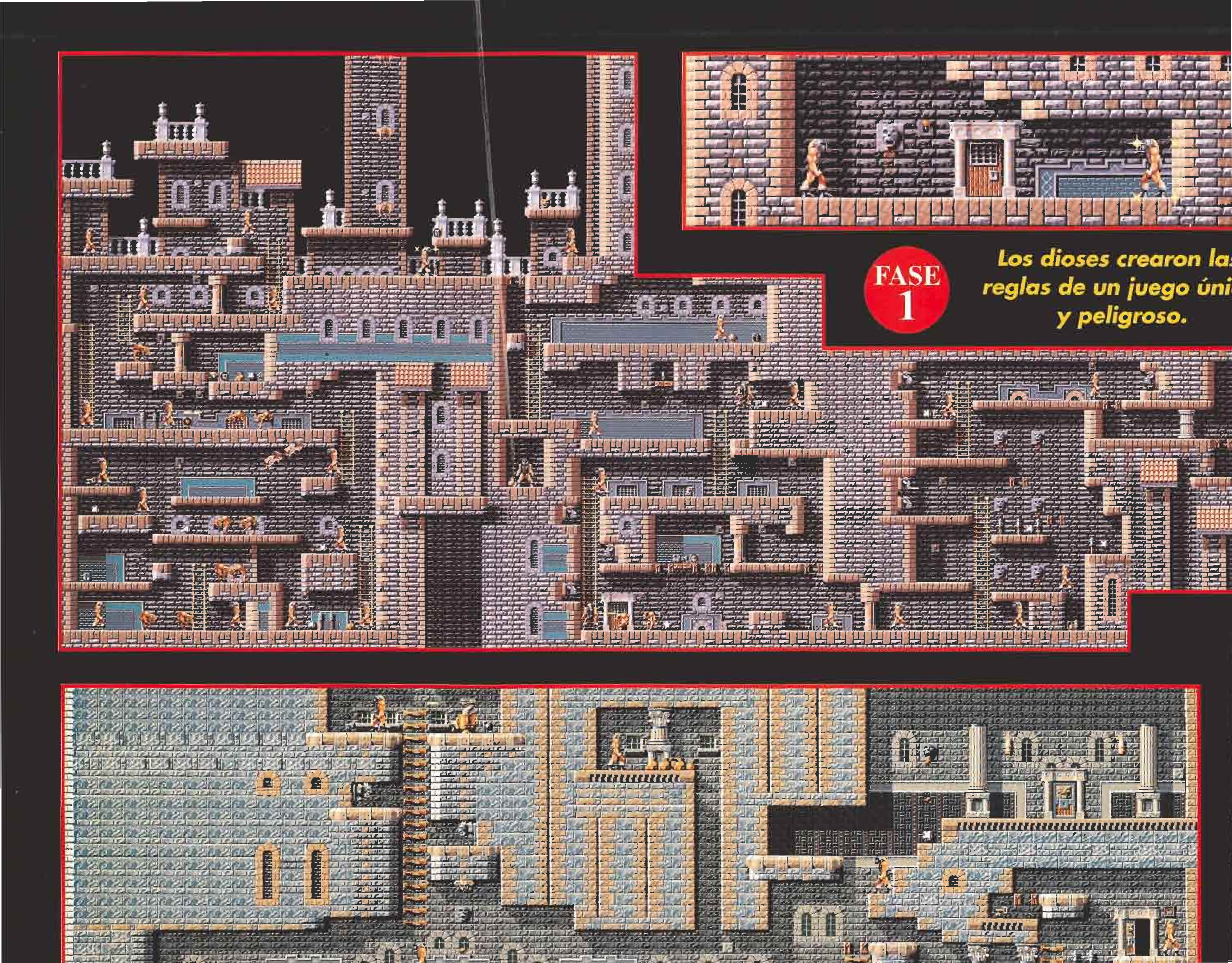
Aunque el tamaño de algunos enemigos en comparación con nuestro héroe puede resultar un tanto irrisorio, conviene no fiarse demasiado de las apariencias...



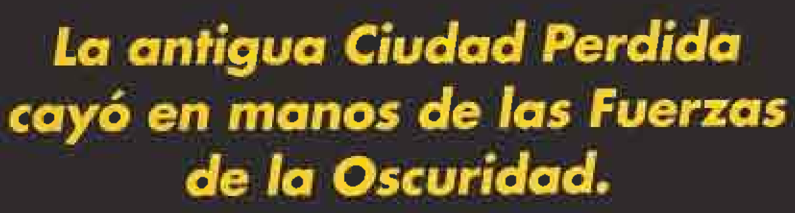
AMIGA

Los objetos que podremos recoger son muchos, y aunque algunos sólo incrementarán nuestra energía o puntuación, otros poseen un uso específico a descubrir.


MICRO Mania
GODS


FASE 1
Los dioses crearon las
reglas de un juego úni
y peligroso.



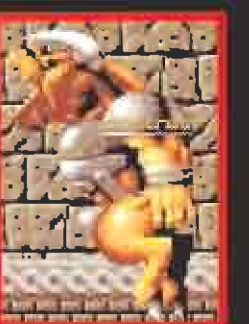


FASE 2

El premio al reto era el más codiciado por un ser humano, la inmortalidad.



La antigua Ciudad Perdida cayó en manos de las Fuerzas de la Oscuridad.





GODS

FASE 3

Deberás encontrar las llaves y abrir las puertas inaccesibles.





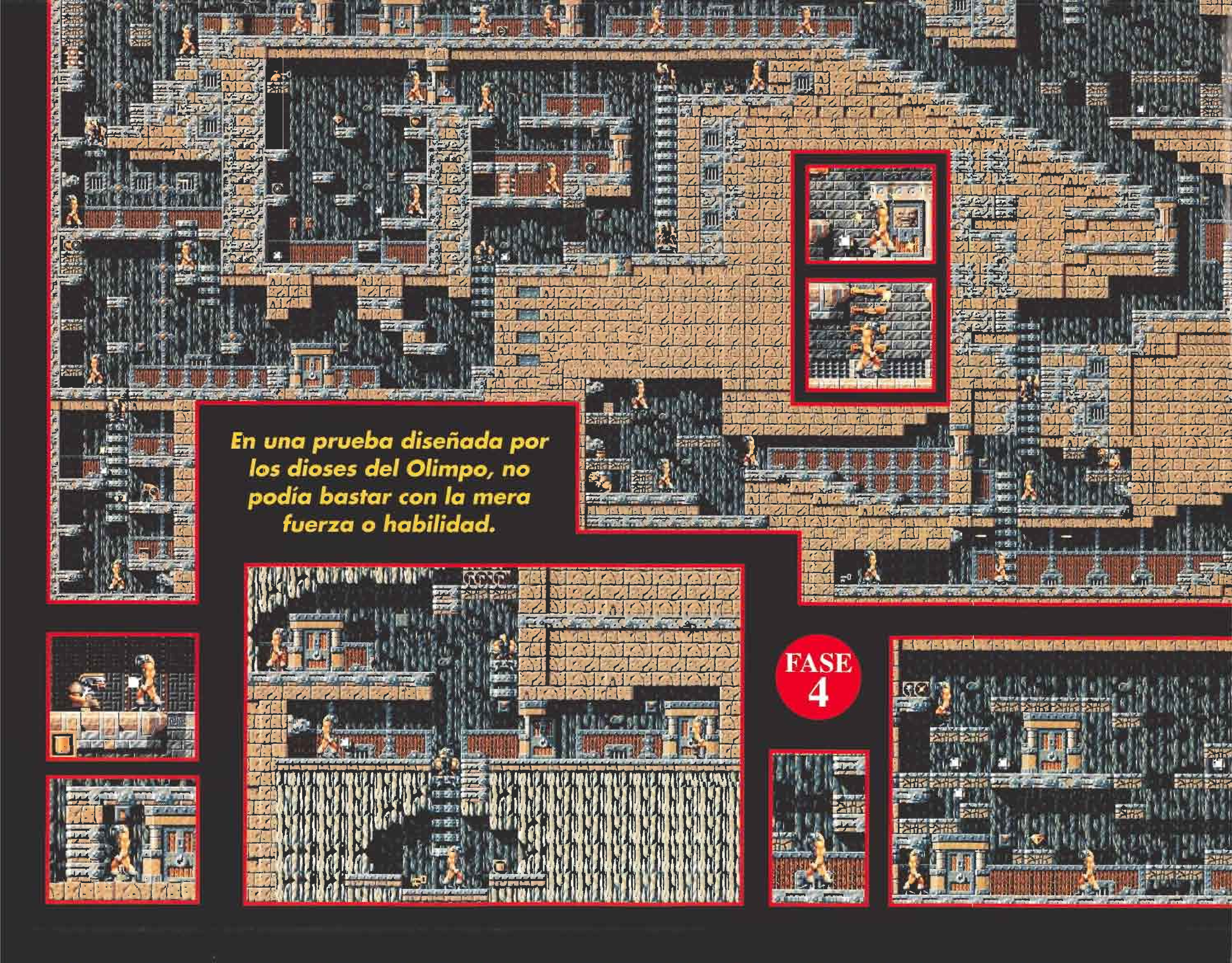


La manipulación de objetos es fundamental durante la aventura.

Tras la última puerta, vendrá la ansiada inmortalidad.

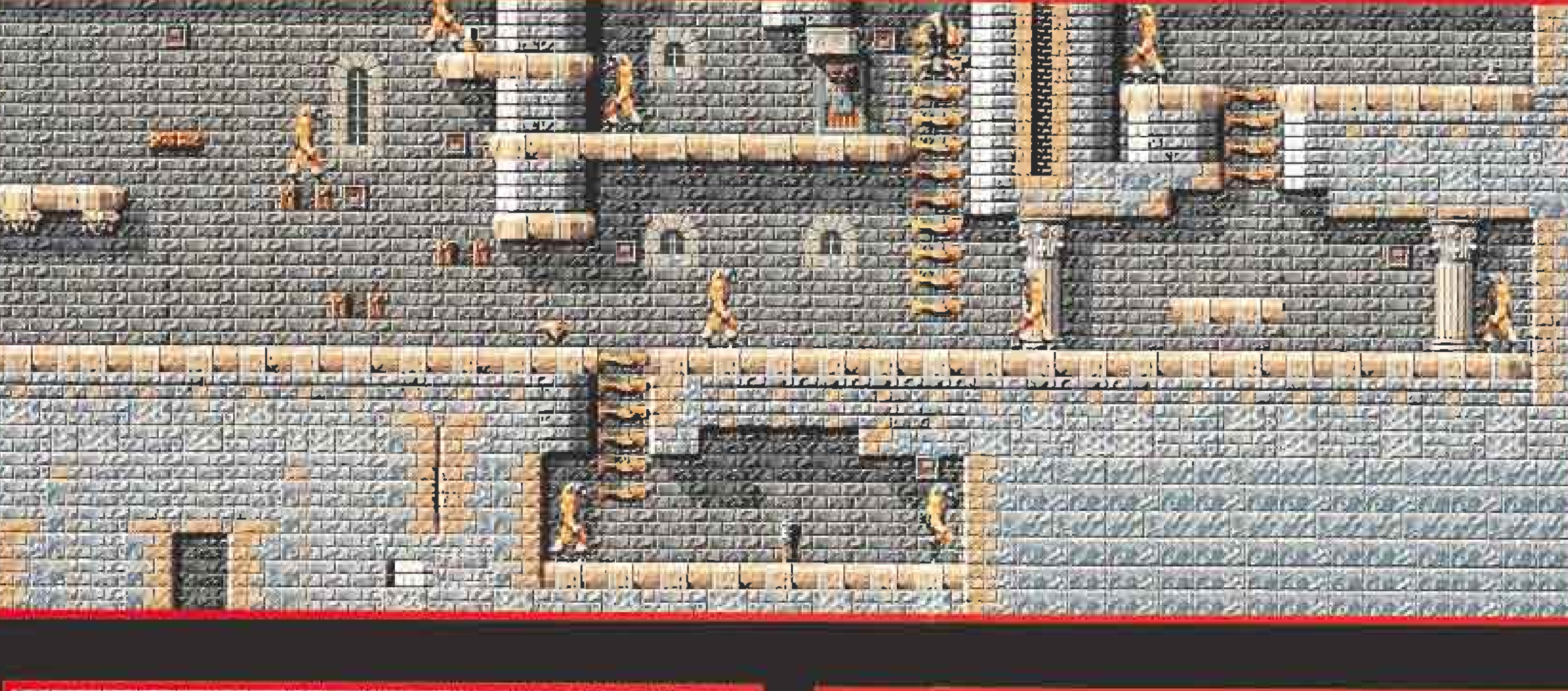
Cumplida su misión, el héroe observa el camino que conduce al monte Olimpo, sabiendo que puede reclamar su recompensa.

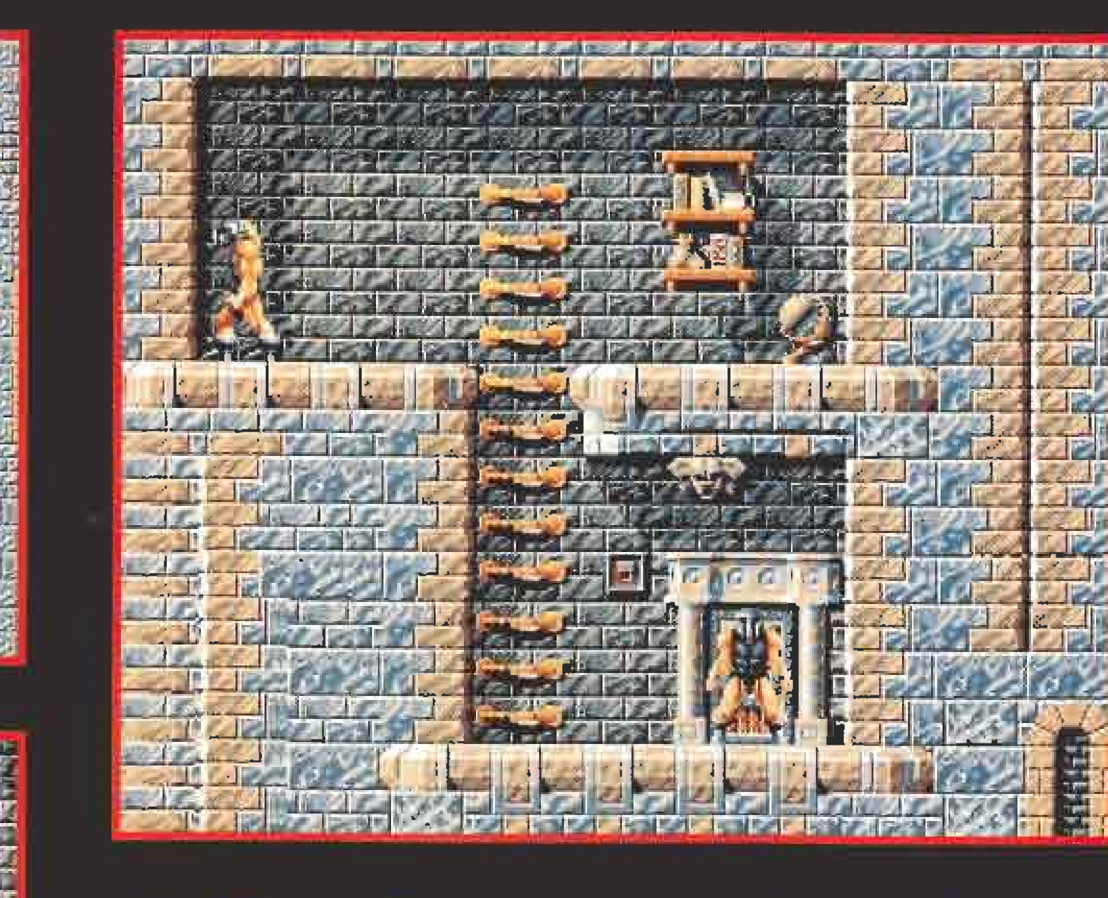




En una prueba diseñada por los dioses del Olimpo, no podía bastar con la mera fuerza o habilidad.

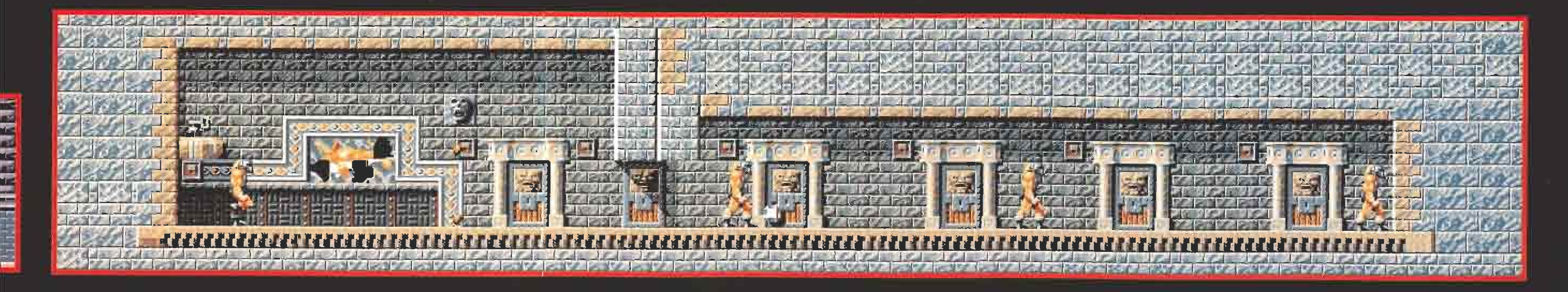








Nadie podía pensar que las palabras de los dioses fueran escuchadas por los humanos y, menos aún, que aceptaran semejante desafío.




La mayoría de las puertas sólo pueden ser franqueadas haciendo uso de una llave, y no una cualquiera, sino la destinada a abrir la correspondiente cerradura.


Los primeros niveles del juego nos ofrecen enemigos fáciles de eliminar y escasas complicaciones en su desarrollo, aunque luego nuestra misión se torna casi imposible.


Aunque su colorido no sea especialmente vistoso, los gráficos del juego sí ofrecen una calidad y un detalle muy destacables, muy apropiados para el juego.


Al destruir algunos enemigos quedarán libres diferentes iconos que podremos recoger, e incluso en más de una ocasión llaves de vital importancia.


En la versión Amiga uno de los detalles destinados a aumentar el realismo del juego lo proporcionan los jadeos de nuestro héroe mientras asciende las escaleras.


El correcto uso de las palancas es fundamental para llevar a buen término nuestra misión; mucho cuidado, porque un sólo fallo puede costarnos quedar atrapados.

cabeza y atacando a los enemigos cada vez que el héroe realice un disparo. Para este pájaro existen dos iconos extra, unas alas mágicas y unas garras más afiladas de lo normal.

Aunque en cada uno de los cuatro niveles tengan formas diferentes, los enemigos de nuestro héroe pueden clasificarse básicamente en tres categorías: asesinos, voladores y ladrones. Los primeros solamente caminan, pero pueden perseguirnos; los segundos vuelan e intentan esquivar nuestros disparos y los últimos prefieren robar objetos antes que atacarnos. Si somos astutos podremos, en algunos momentos, utilizar sus habilidades como ladrones en beneficio propio.

Antes de sumergirnos en la resolución completa del juego, nos queda hablar de las palancas. Son probablemente los elementos más importantes del juego y de su manipulación depende el éxito de la aventura. Algunas se encuentran junto a puertas cerradas y nos permiten abrirlas si disponemos de la llave correcta en el momento de activarlas. Otras pueden hacer desaparecer lanzas móviles surgiendo del suelo o, por el contrario, hacer que aparezcan peligros. Muchas controlan el cierre y apertura de trampillas y plataformas de madera permitiéndonos, bien acceder a nuevas habitaciones o bien emplearlas como apoyo para alcanzar lugares elevados. En muchos casos no basta con manipular una palanca sino una combinación de las mismas.

Dado que la resolución completa del juego es bastante laboriosa, y a no ser que sea estrictamente necesario, en las líneas que siguen omitiremos a menudo la forma exacta de activar una palanca, o grupo de ellas, suponiendo que el jugador tantea hasta encontrar el método correcto. De este modo conseguiremos ahorrar espacio y evitar la repetición de explicaciones similares y mecánicas.

Del mismo modo, omitiremos algunas explicaciones que tienen como único objeto obtener tesoros y que, por tanto, no son totalmente necesarias para completar la aventura. Y no hablaremos de los guardianes de cada mundo, ya que no hay ningún secreto para acabar con ellos y además preferimos que los conozcáis vosotros mismos.

PRIMER NIVEL: LA CIUDAD

Primer mundo. Dado que nuestro héroe comienza su aventura desarmado, nuestra primera labor consiste en obtener los cuchillos. Este mundo es muy sencillo, un simple aperitivo para lo que nos espera después, y se recorre básicamente hacia arriba. Algunas palancas desactivan lanzas que surgen del suelo. En la parte superior hay dos puertas: la inferior se abre con una "treasure key" que está fácilmente accesible en el camino y conduce a una sala donde, junto con otros objetos, se encuentra la llave que abre la segunda puerta.

Segundo mundo. Activamos una roca móvil sobre una pared y aparece una "trapdoor key" en el extremo izquierdo. Nos dirigimos hacia la derecha, abrimos la trampilla con la llave y descendemos. Siguiendo las indicaciones de las pistas, recogemos una vasija y seguimos descendiendo. Pronto observamos dos palancas que, si las activamos en el orden derecha-izquierda, harán caer una gema que nos transporta a una pequeña habitación donde se encuentra la segunda vasija. De regreso, podemos seguir bajando hasta el fondo cogiendo en el camino una "room key". La habitación que se abre con dicha llave contiene la "world key" y nos proporcionará una buena cantidad de puntos por llevar las dos vasijas. Ahora podemos completar este mundo, volviendo atrás y caminando hacia la derecha.

Tercer mundo. Observamos dos palancas y debemos activar la situada más arriba, pues coloca adecuadamente una plataforma de madera y elimina una maza móvil que protegía una poción que proporciona saltos gigantes. Estos grandes saltos nos permiten salir del lugar donde se encontraba la poción y utilizar las plataformas para llegar hasta arriba y coger una "trapdoor key". Caminando hacia la derecha, obtenemos una "treasure key" en poder de un enemigo. Abrimos una trampilla y recorremos un largo y retorcido camino hasta salir de nuevo al exterior.

Esta zona es bastante compleja pues existen varias puertas intercomunicadas. Os recomendamos coger una "teleport key" y caminar hacia la derecha hasta un puente cubierto de estatuas que irán cobrando vida a medida que nos acercamos. Al otro lado hay dos puertas. La de abajo se abre con la "teleport key" y nos traslada al extremo izquierdo del mapeado, a una zona elevada donde usando una roca móvil podemos obtener dos llaves, "trapdoor" y "treasure". Regresamos al puente de las estatuas y ahora ya podemos abrir la trampilla y caer junto a una puerta que conduce a otra junto, en la cual se encuentra la "world key". La "treasure key" nos permite acceder a una habitación llena de tesoros, pero lo realmente importante es avanzar hacia la derecha, coger una nueva "trapdoor key", usarla para abrir otra trampilla y finalizar este mundo.

SEGUNDO NIVEL: EL TEMPLO

Primer mundo. Movemos una losa en la pared que abrirá una importante plataforma más adelante, caminamos hacia la izquierda, evitando las esferas lanzadas por el ídolo de la pared, y cogemos una "chest key" en poder de un enemigo. Descendemos y caminamos hacia la izquierda, subiendo por la primera escalera que encontremos pues conduce a una sala donde hay una "chest key" y una gema de hielo. Ahora podemos bajar de nuevo y continuar el camino hacia la izquierda y hacia abajo. Dos gemas más, agua y fuego, se encuentran en poder de los enemigos. Con las tres gemas es posible llegar a la habitación en el extremo derecho de un estrecho pasillo y hacer descender una plataforma que nos permitirá acceder a la "world key". Ahora es el momento de salir, volver a bajar y finalizar hacia la derecha.

Segundo mundo. Para evitar la caída a un pozo que se encuentra a la derecha del punto de partida, hay que ascender por las escaleras, recoger un cáliz dorado que se encuentra en el extremo superior derecho, activar una palanca y volver a bajar, entrando al pozo antes citado por la derecha. Una palanca permite desactivar unas lanzas que surgen del suelo y acceder sin peligro a una "room key".

Tras continuar hacia arriba y hacia la derecha, observamos dos trampillas y abrimos la de la derecha moviendo las dos palancas en el orden izquierda-derecha. Tras caer por la trampilla, recogemos el cáliz de hierro

GODS

y volvemos a subir tras desactivar unas lanzas y abrir una puerta. Ahora vamos hacia la derecha y observamos que las palancas colocan las plataformas de madera de modo que puedan ser utilizadas para saltar sobre ellas. En el extremo derecho se encuentra el tercer cáliz, con el cual podemos atravesar la puerta que se encuentra justo a su lado. Una vez dentro, los tres cálices revelan la presencia de dos llaves, "treasure" y "world".

Para finalizar este mundo, basta con salir de nuevo, coger una "chest key", abrir con ella un cofre, coger una "teleport key", bajar hasta el fondo y caminar hacia la izquierda haciendo uso de las dos llaves que tenemos.

Tercer mundo. Es sin duda el más largo y difícil de completar de todos los mundos del programa. Básicamente puede dividirse en dos secciones diferentes, de las cuales la primera consiste en completar un mosaico roto que está junto al punto inicial llevando las cuatro piezas que le faltan. La primera de las piezas se encuentra muy cerca, pero las otras tres requieren bastante trabajo por nuestra parte.

En primer lugar caminamos hacia la izquierda y movemos una palanca que hace aparecer varios enemigos. Tras destruirlos, obtenemos una "trapdoor key", llave que utilizamos inmediatamente para que se eleve una plataforma que nos permite alcanzar la "door key".

Caminamos hacia la derecha hasta alcanzar dos palancas, moviendo primero la de la derecha y luego la otra para que una roca deje el camino libre. Abrimos una puerta y llegamos a un pasillo con cuatro puertas, todas ellas abiertas.

Numerándolas de izquierda a derecha, entramos por la segunda y llegamos a la armería, donde obtenemos un cráneo en poder de un ladrón. La cuarta puerta conduce a la cripta donde tras mover la palanca de la izquierda cae una "door key" que puede ser usada inmediatamente a la derecha. Tras descender hasta el fondo, aparece una pieza de mosaico a cambio de la calavera, y al subir de nuevo encontramos además un frasco de hierbas.

Entramos ahora por la tercera puerta, la botica. Allí es posible coger una bola de cristal, atravesar una puerta que se cierra a nuestras espaldas, subir, mover una palanca que abre de nuevo la puerta y retroceder, obteniendo una nueva pieza de mosaico a cambio de las hierbas.

La última pieza se obtiene detrás de la primera puerta, el estudio del mago, cambiándola por la bola de cristal. Ahora es el momento de colocar todas las piezas en el mosaico, instante en el que cae una gema que nos teletransporta a la sección segunda de este complejo mundo.

Tras obtener una "trapdoor key" en poder de un enemigo, movemos con dicha llave una palanca y conseguimos que una plataforma suba hasta permitirnos alcanzar una escalera que conduce a una nueva "trapdoor key". Abrimos una trampilla, bajamos y movemos una palanca. De ese modo conseguimos colocar la primera plataforma de una serie que nos permitirá alcanzar otra "trapdoor key". Desde ese punto utilizamos una plataforma horizontal móvil para llegar al extremo derecho y coger la vela ("candle"). Ahora podemos bajar, caminar hacia la izquierda, abrir un acceso y descender por él.

Una vez abajo, debemos caminar hacia la izquierda hasta conseguir una cruz dorada que se encuentra detrás de tres peligrosas lanzas. Subimos utilizando varias plataformas móviles y nos dirigimos hacia la izquierda para luego caer y caminar hacia la derecha hasta alcanzar el estudio, donde obtenemos dos llaves ("door" y "room") a cambio de la vela. Ahora retrocedemos, subimos un poco y entramos en la capilla, donde es posible saltar hasta el altar y obtener allí una gema mágica y una "treasure key" a cambio de la cruz. Aunque no sea imprescindible, es posible subir de nuevo y llegar a una habitación llena de tesoros, pero lo realmente importante es bajar hasta el fondo y abrir la última puerta. Detrás nos aguarda una sorpresa.

TERCER NIVEL: EL LABERINTO

Primer mundo. Caminamos hasta el extremo derecho, abrimos una trampilla con una palanca, bajamos hasta una nueva palanca que abre la trampilla inmediatamente a la derecha, bajamos por ella y alcanzamos una nueva palanca que mueve una losa que obstaculizaba el camino. Ahora es el momento de caminar hacia la derecha y cruzar una puerta que conduce hasta una "door key".

Tras retroceder todo este camino hacia la izquierda hasta más allá de las dos trampillas gemelas, es posible bajar por una escalera, obtener unas bombas de tiempo en poder de un enemigo y usarlas para romper una roca que nos impedía alcanzar a un buen montón de diamantes, sabiendo que las bombas se pierden al volver a subir.

Ahora debemos caminar un buen rato hacia la izquierda y hacia abajo, de nuevo hacia la izquierda y, tras abrir una puerta con la "door key", ascender hasta encontrar tres palancas que hacen caer otras tantas gemas de teletransporte.

La primera conduce a una habitación llena de abejas, la segunda nos permite acceder a un tazón dorado ("gold bowl") y la tercera conduce a una sala llena de vampiros.

Ahora basta con retroceder un poco para obtener una "teleport key" a cambio del tazón. Esta llave se usa justo al lado para llegar hasta una "treasure key".

Ahora hay que retroceder un buen trecho, bajar, abrir la habitación del tesoro y disparar contra unas rocas que se encuentran en lo alto para hacer caer los objetos que estaban sobre ellas, incluida la "world key" con la que se abre la puerta de la derecha.

Segundo mundo. Tras caminar un rato hacia la derecha debemos ascender por una serie de bloques de piedra y destruir rápidamente a un ladrón antes de que escape con la gema roja que tenía en su poder. Aparece un puente que bloquea el camino hacia abajo, de modo que decidimos subir por una larga escalera y continuar hacia la derecha hasta llegar al exterior.

Caminando hacia la derecha, observamos una sala con tres luces donde debemos dejar otras tantas gemas, una de las cuales ya está en nuestro poder. Bajamos por la escalera que se encuentra justo a la derecha y llegamos hasta el fondo donde está la gema de agua, volviendo de nuevo al punto de partida usando antes unas palancas para que desaparezca la roca que nos bloqueaba el camino.

Para obtener la tercera gema, la gema de hielo, hay que caminar hacia la derecha hasta encontrar tres palancas y experimentar con ellas –no importa si



Cuatro son las zonas que tendremos que visitar para completar la aventura. Por este orden: la Ciudad, el Templo, el Laberinto y el Mundo Subterráneo.



Como era de esperar al final de cada uno de los niveles nos enfrentaremos a un enemigo final, cuya resistencia nos hará sudar tinta para conseguir vencerlos.



A pesar de que nuestro héroe sólo puede transportar un máximo de tres objetos, le resultará en todo momento suficiente para culminar la aventura.



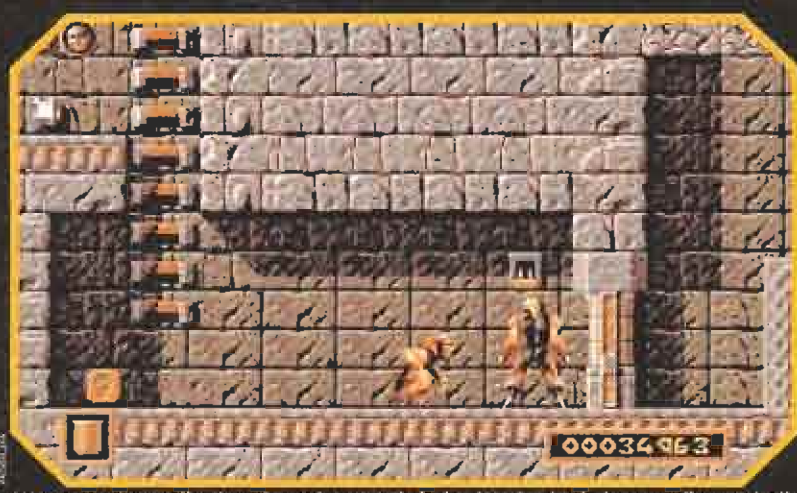
Tras triunfar con arcades como «Xenon» o el pseudo-deportivo-futurista «Speedball», los Bitmap Brothers demuestran su maestría en el campo de las video-aventuras.



En algunos momentos del juego el nivel de dificultad roza lo imposible, pero lo cierto es que teniendo como premio la inmortalidad, parece justificado.



Existen una buena cantidad de pequeñas salas deshabitadas, donde lo único que encontraremos serán diferentes objetos de utilidad.



Una pequeña vasija situada en la parte inferior izquierda de la pantalla nos indicará nuestro nivel de energía. Si se vacía perderemos una de nuestras vidas.



A pesar de la complejidad de la misión el juego es realmente fácil de controlar, y por otra parte nuestro personaje realiza una gama muy limitada de movimientos.



Algunas veces además de palancas encontraremos rocas móviles no tan fáciles de visualizar, por lo que conviene estar atentos al recorrer los escenarios.

hacemos caer una losa obstaculizando el camino derecho– hasta que se abra una trampilla y la gema caiga al suelo. Una vez colocadas las tres gemas en su lugar la puerta situada en el centro de la sala nos conduce fuera de este mundo.

Tercer mundo. No debemos activar las dos palancas situadas junto al punto de inicio porque hacen aparecer otros tantos enemigos en la pared. Bajando por las escaleras que se encuentran junto al punto de partida llegamos hasta un jarrón, y podemos obtener un segundo jarrón volviendo al punto de partida y subiendo por unas escaleras.

Ahora es el momento de volver al nivel inicial y caminar hacia la derecha, utilizando las palancas para hacer desaparecer una roca y obtener una vida extra. En el extremo derecho hay una puerta que de momento no se puede abrir, pero moviendo su palanca obtendremos una "trapdoor key" a cambio de los dos jarrones.

La llave se usa justo al lado para cerrar una plataforma de madera, momento en el que dispondremos de sólo quince segundos para subir en vertical utilizando esta primera plataforma y otras que irán apareciendo.

Tras llegar al extremo superior y coger dos llaves ("teleport" y "treasure") podemos bajar de nuevo, utilizar, si lo deseamos, la "treasure key" en una puerta situada algo a la izquierda para alcanzar una sala llena de tesoros y finalizar nuestra labor usando la llave restante en la puerta de la derecha.

CUARTO NIVEL: EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Primer mundo. Para completar este mundo y los siguientes nos vendrá muy bien la compañía del pájaro que podemos comprar en la tienda, pero un objeto absolutamente imprescindible son las bolas de fuego ("fireballs") pues solamente con ellas podremos destruir ciertas losas de piedra. Por ejemplo, nada más comenzar este mundo debemos ascender saltando sobre diversas losas y, una vez arriba, disparar dichas bolas de fuego contra una roca situada a la izquierda hasta hacer caer la "door key" que se encontraba sobre ella.

Usamos dicha llave en la puerta a nuestro lado y continuamos hacia la derecha y luego hacia abajo. En el fondo movemos una palanca, la cual hace desaparecer un muro superior de forma que podemos subir por la escalera y acceder a un pasillo a la derecha donde se encuentran dos importantes llaves, "chest" y "treasure".

Bajamos de nuevo hasta la palanca y disparamos nuestras bolas de fuego contra una hilera de rocas que obstruyen el camino hacia la izquierda. Seguimos el camino que acabamos de despejar hábilmente, continuando luego hacia abajo y hacia la izquierda hasta abrir una puerta con la "treasure key".

En la nueva sala en la que nos encontramos es posible coger tanto una "trapdoor" como la "world key". Movemos una palanca dos veces, la primera para que ascienda una roca y la segunda para cerrar una plataforma de madera.

Utilizamos dicha plataforma como la primera de una serie que nos permitirá ascender hasta la parte superior, lugar en el que recogemos una "trapdoor key" antes de salir.

El nivel se completa realizando una larga ascensión por plataformas hasta la última puerta gracias a que la "trapdoor key" hace aparecer una plataforma de vital importancia.

Segundo mundo. Caminamos hacia arriba y luego hacia la izquierda hasta coger una "room key". Volvemos de nuevo abajo y abrimos una puerta con la llave, accediendo a una habitación donde es posible recoger un buen número de iconos extra y, destruyendo adecuadamente ciertas rocas con las bolas de fuego, acceder a una lámpara de aceite. Ahora podemos salir de nuevo, caminar hacia la derecha y activar una palanca que nos ofrecerá el "familiar" a cambio de la lámpara.

Continuamos hacia la derecha y hacia abajo, obteniendo un tazón dorado en poder de un enemigo, y entramos por una puerta que conduce a una gran habitación. Allí observamos un mortero en principio inaccesible, de forma que obtenemos una poción de atracción de manos de un enemigo, esperamos a que un ladrón recoja el mortero y usamos la poción para atraer al ladrón hacia nosotros, momento en el que podemos destruirle y apoderarnos del mortero. Solamente ahora la puerta se abrirá para dejarnos salir.

Caminamos hacia la izquierda y activamos una palanca que hace que el suelo se abra y nos haga caer. Siguiendo el único camino posible nos dirigimos hacia abajo hasta que no podamos descender más, momento en el que en la pared izquierda destruimos una serie de rocas que revelan un pasillo. En el extremo de dicho pasillo, una estatua dejará caer una "door key" al ser destruida, llave con la que es posible ascender rápidamente un poco y abrir una puerta situada a la izquierda que nos permite llegar hasta un nuevo objeto, la lámpara.

Ya tenemos los tres objetos del alquimista, de modo que al regresar al fondo y caminar hacia la derecha aparecerá una "trapdoor key" que se utiliza en el extremo derecho para mover una roca que impedía el camino hacia arriba.

Llegamos a la habitación del alquimista y gracias a los tres objetos –tazón, lámpara y mortero– caerá la "world key" que abre la última puerta de este mundo.

Tercer mundo. Caminamos hacia la derecha y obtenemos una lanza tras destruir un enemigo. Subimos por la escalera y, una vez arriba, dejamos que un ladrón recoja la "treasure key" que se encuentra en el fondo de un peligroso agujero.

Al chocar contra nosotros, el ladrón será destruido y podremos apoderarnos de una llave de otro modo inaccesible. Ahora podemos activar una palanca dos veces, la primera para hacer aparecer un suelo que nos evite la caída al agujero antes indicado y la segunda para abrir una puerta situada a la izquierda.

Nos desplazamos hacia abajo y hacia la derecha abriendo en el camino dos puertas. Ahora caminamos hacia la izquierda hasta observar tres palancas con las que podemos hacer caer una "trapdoor key" y abrir una trampilla por la que podemos dejarnos caer tranquilamente.

Una retorcida red de puertas nos permitirá recoger la "world key" y regresar al lugar de las tres palancas donde es imprescindible cerrar la trampilla que abrimos anteriormente pues solamente así será posible caminar hacia la izquierda y abrir la última puerta, detrás de la cual se encuentra la inmortalidad.

EL REGALO DE LOS DIOSES

Cumplida su misión, el héroe observa el camino que conduce al monte Olimpo sabiendo que puede reclamar la recompensa por su hazaña, un lugar junto a los dioses y el derecho a ser tratado como uno de ellos.

Nosotros, los que le hemos ayudado a obtener tan preciado regalo, le deseamos sin duda que disfrute de su nueva vida porque esa vida será eterna y esperamos que haga un buen uso del regalo que acaba de recibir. Sin embargo, muchos de nosotros pensamos que, a la larga, su regalo puede convertirse en una condena y que una vida eterna puede ser la peor de las maldiciones. El tiempo, que ahora carece de sentido para el nuevo dios, tendrá la última palabra.

P.J.R.

NUESTRA OPINIÓN

THE BITMAP BROTHERS/ MINDSCAPE
Disponible: **AMIGA, ST, PC**
V. Comentada: **AMIGA**
Arcade/Videoaventura

Gods es sin duda un producto con personalidad, posee un toque único que lo hace diferente. Aunque el planteamiento no sea original, ya que combina elementos de videoaventura con los juegos de plataformas, el tratamiento gráfico empleado le otorga una atmósfera muy particular. Se han empleado colores pálidos que hacen que el programa pierda en vistosidad, lo que gana en realismo, y los excelentes movimientos del protagonista, muy superiores a los de el resto de personajes del juego, consiguen que nos sumerjamos totalmente en la acción. Entre el fragor de los combates podemos escuchar incluso la agitada respiración del héroe y parece que llegamos a sentir su cansancio en nuestra propia piel.

En principio la idea no es en absoluto nueva y hemos de reconocer que el argumento, aunque se revista de tintes mitológicos, resulta notablemente simple. La estructura podría ser la del típico arcade en el que debemos recorrer varios niveles destruyendo cuanto aparezca a nuestro paso, incluyendo los enemigos de final de fase y comprando nuevas armas y objetos en las clásicas tiendas.

Pero «Gods», partiendo de una base tan poco excitante, consigue atraer al jugador mediante dos recursos: la perfección técnica y el empleo de lo que los ingleses llaman "puzzles", es decir, pruebas de inteligencia que en este caso implican el uso de palancas o la manipulación de llaves y objetos. Las numerosas pistas que proporciona el programa permiten que el jugador vaya resolviendo con un mínimo de ingenio los problemas planteados, de forma que hemos de reconocer que el verdadero peso del programa se desplaza hacia el componente arcade.

El nivel de dificultad, sencillo en los primeros mundos, aumenta en los posteriores justo cuando el jugador ya está enganchado. El sistema de claves de acceso personales garantiza que podremos completar un juego sumamente excitante al que sólo podemos achacar la similitud gráfica de los mundos que lo componen.

P.J.R.





Quest & Glory. *Compilación*

IRON LORD

Demuestra tu noble descendencia por medio de numerosas pruebas: tiro con arco, lucha cuerpo a cuerpo y combates de espadas, todo ello en 3D.

MIDWINTER

En una nueva Edad de Hielo, algunos supervivientes se reúnen en el último enclave habitable de la Tierra: la isla de Midwinter.

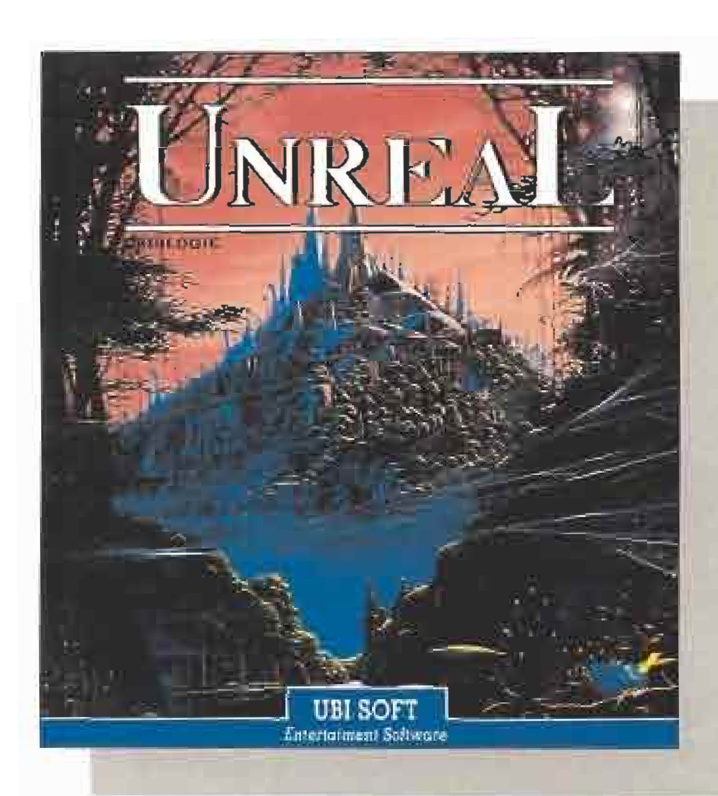
BLOODWYCH

Un legendario juego de rol, con una interacción perfecta con el entorno.

CADAVER

Un entorno de juego interactivo con muchos lugares diferentes. Gran variedad de armas disponibles. Sortilegios y pociones mágicas.

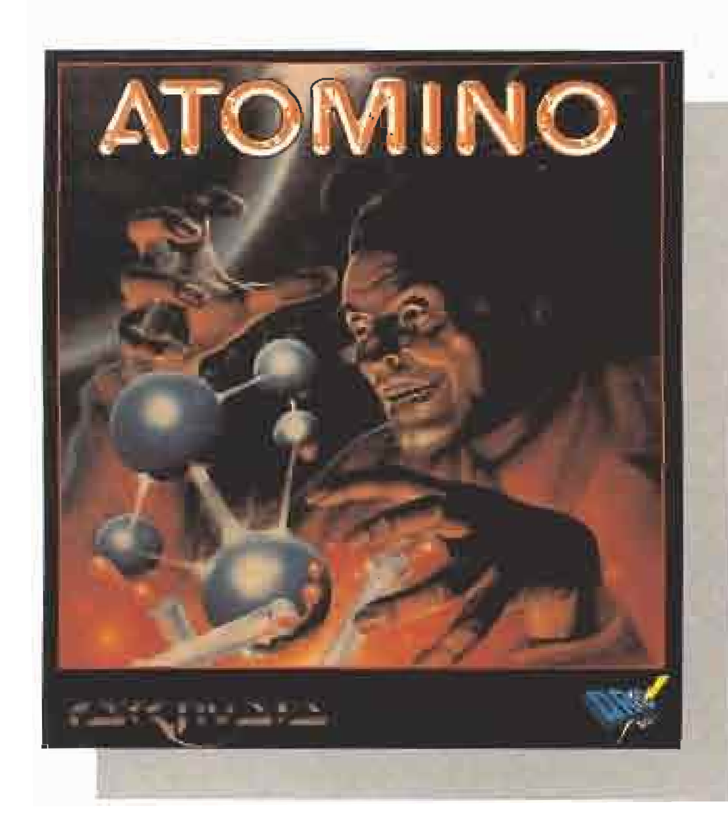
Disponible en PC, Amiga y Atari.



Unreal. *Arcade*

¡Entra en el mundo de lo irreal y vence al todopoderoso señor de la oscuridad! Sorprendentes gráficos en dos y tres dimensiones. Una gran variedad de enemigos con sus propias estrategias y armas diferentes.

Disponible en PC, Amiga y Atari.



Atomino. *Juego de Mesa*

Deberás utilizar tus inclinaciones químicas, y además contra reloj, para construir moléculas con los átomos que se te proporcionan. Y no te sorprendas si justo el átomo que no necesitas es el que aparece para ser utilizado a continuación ...

Disponible en C-64, PC, Amiga y Atari.

DROSOFT. Moratín, 52. 4 º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64



Cuando los sueños se convierten en realidad

UNREAL



«Unreal» es un juego que tiene unos gráficos verdaderamente sensacionales, al igual que su "scroll".

Las fases en tres dimensiones del juego nos harán enfrentarnos contra enormes monstruos antediluvianos.



Las cuevas son un lugar bastante tranquilo comparado con el resto de los escenarios que recorreremos.

Gigantescos insectos intentarán impedir a toda costa que cumplamos con nuestra misión de rescate.

Cuando Dracus, el dragón de bronce, escuchó los gritos de Isolde voló rápidamente hacia el lugar donde siempre se citaban. Sólo encontró al esposo de la hermosa princesa. Artaban tenía una nota entre sus manos. Los dos amigos la leyeron con el corazón en un puño. Polymorphe, el perverso, había raptado a la chica. Tendrían que rescatarla sin tardanza, sin embargo el viaje sería peligroso, muy peligroso...

- **UBI SOFT**
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

«Unreal» nos traslada a un increíble y apasionante mundo de espada y brujería donde tú serás Artaban o Dracus dependiendo de la fase en la que estés jugando. La misión para cualquiera de los dos es esencialmente la misma: Polymorphe, el malo malísimo de este «Unreal», tiene cautiva a tu amada y por supuesto tendrás que rescatarla antes de que consiga trastornar su mente lo necesario para que te olvide y se despose con este malvado personaje.

Lo primero que llama la atención de un juego como éste, –para ser justos os comentaremos lleva algún tiempo rodando fuera de nuestro país y ahora, coincidiendo con el lanzamiento de la versión para Pc, es editado aquí–, es lo perfectamente bien que ha sido ambientado. Una pantalla auténticamente soberbia y una música escalofriante nos dan la bienvenida a un programa que usa al máximo la sensacional capacidad del Amiga en todos sus aspectos.

LA ACCIÓN

El juego tiene ocho fases, cinco en tres dimensiones, en las que controlaremos a Dracus mientras viaja volando a gran velocidad hacia la fortaleza de Polymorphe, y otras tres en dos dimensiones, con scroll lateral, donde nuestro personaje será Artaban el guerrero. En los niveles en que manejamos al dragón nuestra única misión será recoger los objetos que hay en el suelo, energía extra, armas y puntos, mientras esquivamos los árboles, rocas y monstruos que surgen a nuestro paso. Podemos destruirlos a tiros o simplemente evitar colisionar contra ellos. Cada golpe nos quita algo de energía así que tendremos que estar muy atentos al contador de la parte superior izquierda de la pantalla para no acabar destruidos. Artaban, el protagonista de los niveles en 2D, está armado con una poderosa espada que tiene la capacidad de convertirse en fuego o agua, según vuestros deseos, por ejemplo, si necesitáis apagar un incendio que os corta el paso deberéis ingeniároslas para conseguir el poder del agua en vuestro arma, ya habréis supuesto que el problema surge más bien en cómo descubrir la forma de hacerlo.

Estos tres niveles son verdaderamente complejos y necesitarás, además de unos estupendos reflejos, resolver bastantes acertijos para superar sus dificultades y poder avanzar. No es posible recoger objetos, excepto energía extra, pero utilizando nuestro arma en determinados lugares lograremos abrir puertas, usar poderes mágicos, atravesar precipicios, esquivar enemigos y todas esas cosas que no pueden faltar en un buen juego.

Es asimismo posible, mediante el uso de las teclas de función, siempre en el disco original y cuando hayas llegado al final de una de las fases, salvar en disco la aventura y de esa forma no tener que repetir desde el principio cada vez que te maten.

EL BUEN HACER DE UN EQUIPO DE EXPERTOS

«Unreal» tiene unos gráficos extraordinarios, en una resolución bastante elevada para lo que suele ser habitual en los programas para el ordenador estrella de Commodore, con un exhuberante colorido y un sensacional scroll, que muchas veces traen a nuestra memoria retazos de zonas del «Shadow of the Beast», posiblemente fuente o de inspiración para los creadores de esta emocionante aventura; y la verdad es que incluso el "gameplay" de este programa de Ubi también tiene cierta similitud con el legendario juego de Psygnosis. El resto de las versiones, es de esperar que también hayan sido programadas usando al máximo las posibilidades gráficas de cada máquina.

No nos extrañó nada descubrir que el mismo equipo que ha trabajado en este «Unreal» acaba de terminar un nuevo arcade, con el sugerente y curioso nombre de «Agony», para la conocida compañía inglesa especializada en Amiga.

Con una banda sonora también sobresaliente pero que lamentablemente, y ese es uno de los pocos defectos del juego, sólo se puede apreciar en toda su amplitud si posees un mega de RAM, «Unreal» se merece un puesto importante en la programoteca de los aficionados a los buenos arcades. Además, una excelente respuesta al joystick, un medido grado de dificultad y un largo mapeado, junto al resto de sus cualidades gráficas, ayudan a convertir a este programa en un adictivo lanzamiento que nos hará disfrutar a tope. ¡Preparad vuestros joysticks porque van a echar humo!

J.G.V.



No sólo necesitarás buenos reflejos para conseguir superar todas las dificultades, también cierta destreza en el salto.

Las ocho misiones de «Unreal» se superan unas detrás de otras en nivel de dificultad y en gráficos.



Cualquier descuido en nuestro deambular supone una caída mortal de necesidad, además de la pérdida de una vida.



No os será fácil descubrir la solución a los diversos acertijos que nos propone el juego para poder avanzar.





 **LARRY I**
SIERRA ON LINE *(Pc)*

 **GODS**
MINDSCAPE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC**
DISNEY / INFOGRAMES *(Pc)*



 **TITUS THE FOX**
TITUS *(Atari St , Amiga, Pc)*

 **PARASOL STARS**
OCEAN *(Atari St, Amiga, C64)*

 **THE GAMES WINTER CHALLENGE**
ACCOLADE *(Pc)*

 **HEIMDALL**
CORES DESING *(Atari St, Amiga)*

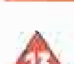
 **THE ROCKETEER**
DISNEY / INFOGRAMES *(Pc)*

 **GUNSHIP 2000**
MICROPROSE *(Pc)*

 **UNREAL**
UBI SOFT *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **FIRST SAMURAI**
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **PSYBORG**
LORICIEL *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **ANOTHER WORLD**
DELPHINE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **LORDS OF THE RINGS**
INTERPLAY *(PC)*

 **SIM EARTH**
MAXIS *(Pc)*

 **BONANZA BROSS**
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*

 **POPULOUS II**
BULLFROG *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **F117 A STEALTH FIGHTER**
MICROPROSE *(Pc)*

 **CASTLES**
INTERPLAY *(Pc)*

 **SPACE GUN**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

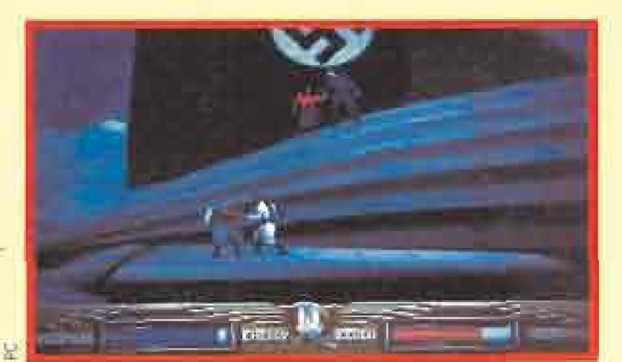


El gran héroe americano

ROCKETEER



Resulta bastante extraño que una película como «Rocketeer», con un argumento que fácilmente puede ser trasladado al ordenador, no haya sido hasta ahora candidata para entrar en el mundo del soft. Por suerte, Disney ha aceptado el reto para permitirnos volar con un potente cohete en la espalda, en busca de nuestra chica, raptada por el malo de la historia.


Nuestro héroe, como en la película, luchará para impedir que su chica sea raptada.


Una emocionante carrera en las alturas nos permitirá demostrar que volar no tiene secretos para nosotros.

DISNEY / INFOGRAMES
Disponible: **PC**
T. Gráficas: **EGA, VGA**
Arcade

The Rocketeer es una típica y emocionante película de acción repleta de espías nazis, secretos de estado y demás elementos de intriga. El film transcurre durante la segunda guerra mundial, con un trasfondo de típica historia de amor de esas de chico encuentra chica, chica es raptada por los malos y chico tiene que ir a su rescate. Por supuesto, arriesgando su vida y enfrentándose a toda una organización secreta de espionaje alemán.

Los actores que salían en la cinta no eran muy famosos, por lo menos por estas tierras, aunque de vista se podía identificar perfectamente al nuevo James Bond, alias Agente 007, Timothy Dalton. La chica es, era en el film, aquella preciosidad que salía en la película de Jim Henson titulada «Dentro del laberinto», en la que David Bowie daba vida a un malvado mago que no para de jugar con unas bolas de cristal, mientras miles de muñecotes le hacían la pelota para no sufrir sus iras.

EL JUEGO

El programa, desarrollado por Infogrames para Disney, recrea las escenas más importantes de la película, comenzando con una carrera de aviones en la que el héroe, o sea tú, deberá vencer a otros tres oponentes. Dicha competición consiste en girar alrededor de unas balizas sin tocarlas, lo que supondría el derribo de nuestro aparato, lo más rápidamente posible.

Podrás elegir entre tres modelos diferentes de aeroplanos, cada uno con determinadas características. Si consigues superar esta primera fase podrás acceder al resto de los niveles.

En ellos lo que manejarás será ya el Rocketeer, un cohete que se ata a la espalda y permite volar libremente, y te enfrentarás contra los malvados espías alemanes que han raptado a la chica e intentan apoderarse del revolucionario invento.

Tras superar cada una de las diferentes fases se te proporcionará un código que permite que la siguiente partida puedas comenzarla desde donde te quedaste al apagar el ordenador el día anterior. Un detalle de agradecer porque «The Rocketeer» es cualquier cosa menos fácil.

EL PROGRAMA

Este programa ha sido realizado de una forma un tanto peculiar: todos sus gráficos han sido digitalizados y retocados para que parezcan una auténtica película. Esto tiene una ventaja y un inconveniente, la ventaja es que las imágenes del juego son extraordinarias y el inconveniente es que necesitarás un ordenador especialmente rápido para dar la fluidez necesaria a estos gráficos. Antes de cada uno de los niveles podremos ver unas viñetas de cómic en las que los protagonistas de la historia nos cuentan la misión que debemos cumplir. Aquellos que poseáis el Disney Sound Source o una tarjeta SoundBlaster podréis también disfrutar de sus palabras perfectamente digitalizadas.

«The Rocketeer» es el segundo lanzamiento de Disney desde que la compañía se asoció con Infogrames y se nota el cuidado con el que se ha realizado el juego. Su desarrollo es adictivo y se deja jugar fácilmente, no hay miles de teclas ni misiones complejas, simplemente nos encontramos con un arcade bastante original con buenos gráficos. Lo que, corriendo los tiempos que corren, no es precisamente poco.

Roger Rabbit, Rocketeer..., por lo visto Disney está apostando fuerte por su cine y su software. El primero saben muy bien cómo hacerlo y en el segundo están demostrando que también tienen sus ideas muy claras. Ya iba siendo hora de que el imperio del rey de los dibujos animados entrará a saco en el mundo del videojuego. ¡Qué se prepare la competencia!

J.G.V.



La vuelta de todo un personaje

FIRST SAMURAI

Seguro que a casi todos vosotros os suena Raffaelle Cecco. Fue el autor de grandes éxitos para 8 bits, tales como «Exolon», «Equinox» o «Cybernoid», que recuerde a bote pronto. Todos tenían un toque personal que les diferenciaba del resto y mantenían un punto en común: su calidad. La incógnita es ahora ver si ha conseguido alcanzar un nivel similar en máquinas más potentes. «First Samurai» va a ser el elemento de juicio.



A la increíble agilidad que caracteriza a nuestro protagonista se une se añade una importante oferta de nuevas armas.

Aunque el argumento y desarrollo del juego no es muy original, su calidad técnica logra un programa de calidad.

- **IMAGE WORKS**
- Disponible: **AMIGA, ATARI**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de lucha**

La primera apreciación de «First Samurai» es que sigue manteniendo ese "algo" especial, que no sabría definir con precisión que identifica a su programador. Tiene que ver con los gráficos, la suavidad del movimiento y su desarrollo, mas no sabría decir...

Pero vayamos por partes. Esta vez, un demonio va y ataca un poblado, matando a todos sus habitantes excepto a un joven samurai, incluyendo entre las víctimas a su maestro. Tal historia se nos cuenta ilustradamente en la presentación. Queda reseñar que el maestro, con su último suspiro, invoca a un mago que es capaz de poner en fuga al Demonio. Dicho mago será quien ayude ahora al samurai en sus aventuras, que le llevarán a través del espacio y del tiempo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Pues dicho esto, nos encontramos con el típico arcade de plataformas en la línea cercana al «Turrican» de Rainbow Arts. Esto es, cada nivel es enorme y se puede ir hacia arriba, hacia abajo y hacia mil sitios. Además, se ven lugares por debajo y por encima a los que no sabes llegar, cosa que a mí me pone muy nervioso.

El movimiento de nuestro guerrero es muy flexible, con saltos enormes y numerosos golpes de todo tipo. Tiene una energía física en forma de brazo: si se agota, no sólo te quedas manco, además pierdes una vida. Pero también hay una energía mística. Esta se representa al lado de la otra mediante una espada. Dicha energía se consigue matando bichos, mientras que la otra la aumentas comiendo y la disminuyes cuando sufres contactos indeseados. Al llenar toda la espada, te aparecerá una en la mano con lo que se facilitará la matanza. Adicionalmente, si en este momento te quedas sin energía física, desaparecerá la espada a cambio de un poquito para tu subsistencia.

La energía mística también te permite el uso de una especie de ollas por allí dispuestas. Al llegar a una de ellas, la podrás cargar y, cuando te maten, volverás a la última olla llena, y no al punto de salida.

Otros usos de la energía mística son las campanitas que aparecen en el mapa. Si la tienes a tope, podrás coger una de ellas. Permiten invocar al mago amigo para que te ayude. Otra cosa que hace el citado mago es llevar algunos objetos por ti y usarlos cuando le invoques en el lugar adecuado.

Hay más objetos repartidos por el juego. Y cómo no, en el recorrido hay numerosos cofres que, con un par de certeros golpes, se romperán liberando sus contenidos.

También hay una variada oferta de armas para no tener que acudir a las manos: dagas, hachas y "buscadores". Finalmente, hay objetos especiales y unas pócimas que, al ser consumidas, nos devolverán al último pote activado, ahorrando camino si sabemos usarlas.

Todavía he de comentar otros detalles. Por ejemplo, que hay cinco escenarios que enmarcan el desarrollo del juego: el campo, un viaje en metro, los suburbios de la ciudad del Rey Demonio, las alcantarillas y el barrio alto, donde debemos llegar al rascacielos del malvado. Por supuesto, cada sección termina con un enorme monstruo tal y como es de imaginar.

Hay también una opción para conseguir tu "clave de acceso personalizada", de forma que puedas empezar desde el punto en que te hayas quedado en alguna partida anterior. O sea, grabar una partida.

NUESTRA OPINIÓN

Pues bien, los gráficos son tipo "Cecco". Están bien hechos, cuidados y con ese toque inconfundible: un poco infantiles pero bonitos y con un gran colorido. Tales gráficos se ven acompañados por un eficaz "scroll", bastante suave y que se amolda al movimiento. Este también es perfecto, con toda una variedad de gestos de fácil acceso, si bien esto no impide la falta de respuesta en momentos críticos. El sonido es excelente, aunque peque de tópico.

En cuanto a la originalidad, poca cosa. El desarrollo y la historia son bastante típicos. Mayores puntos merecen la energía mística y la aparición del mago, pero tampoco es para tirar cohetes.

El juego no es muy difícil cuando logras comprender el funcionamiento de la campana y demás. Esto siempre hace que la adicción crezca, y así sucede. Pero tampoco es desdeñable en este aspecto la aportación realizada por los rápidos y espectaculares movimientos de nuestro héroe.

Poco más que decir. El señor Cecco ha pasado su reválida a 16 bits con muy buena nota técnica, pero quizá comienza a ser momento de replantearse argumentos y desarrollos. Respecto a vosotros, yo os recomendaría el juego. Sólo ofrece muchas horas de diversión contemplando buenos gráficos y escuchando buen sonido, pero... nada nuevo: ¿qué más quieres?

F.H.G.

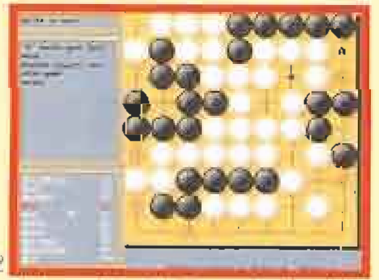




Mentalidad japonesa

GO SIMULATOR

La compañía francesa Infogrames ha ido demasiado lejos. ¡Han lanzado un juego de más de 3000 años! No os asustéis, «Go Simulator» es uno de los miles de entretenimientos que crearon los chinos, cuando nosotros aún estábamos a los árboles.



El desarrollo del «Go» es similar al del tradicional «Othello».



Aunque sus reglas son sencillas, llegar a ser un campeón es un gran desafío.

- INFOGRAMES
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, EGA, CGA, TANDY, HERCULES**
- **Juego de tablero**

Si alguno de vosotros conserva aún en casa un juego de mesa llamado «Othello», el típico que te regalaban en la Primera Comunión, no os será difícil comprender las sencillas reglas del «Go Simulator». Lo primero que veréis en la pantalla, es una detallada explicación de los mecanismos del juego. Cuando os decidáis a jugar, observaréis que el tablero que aparece en vuestro monitor es igual al tablero de las damas. Y su historia, también muy parecida. Tú eliges si juegas con fichas blancas o negras, y abres la partida. Para ganar, lo que tienes que hacer es rodear con tus fichas las de tu contrario. Cuando vayas consiguiendo esto –parece fácil pero no lo es–, las fichas de tu oponente pasarán a ser del mismo color que las tuyas. El caso contrario también se da con frecuencia... Cuantas más partidas juegues más trucos aprenderás para ganar al contrario. Así, verás lo importante que es situar tus fichas tanto en el centro del tablero como en sus esquinas, para ganar puntos estratégicos desde los que puedas lanzar toda tu ofensiva. También, con un solo movimiento podrás hacerte con todas las fichas de tu oponente y convertir el tablero en un campo nevado o en una mina de carbón.

Cuando ya seas todo un experto, podrás empezar otra vez de cero, aplicando al juego las reglas japonesas, en vez de las chinas. Estas, como era de suponer, son más agresivas, menos meditadas. Y lo mejor, o tal vez lo peor, es que los puntos más importantes del tablero chino, las esquinas y el centro, son los más débiles del japonés. Estos atacan desde cualquier punto y sin contemplaciones, y machacan a su enemigo cuando menos se lo espera. También, la puntuación de los nipones difiere bastante de la de sus vecinos, algo no muy importante, porque te va a dar igual ganar o perder con distintas cifras.

Si de vez en cuando quieres dejar a un lado los trepidantes arcades, así como sus agresivas melodías, –ya que este juego carece de sonido–, prueba el "Go Simulator". Te relajarás.

F.G.M.



Dos programas con nuevos modelos para «Secret Weapons of the Luftwaffe»

P38 LIGHTNING



Los cuadros de mandos del juego varían en función del tipo de avión que en ese momento estemos pilotando.



Aquí tenéis una magnífica vista de una escuadrilla de P-38 vista desde un ME-190 de la Luftwaffe.

P80 SHOOTING STAR



El P-80 es uno de los aviones más interesantes de manejar, desde el punto de vista del piloto.

Si «Secret Weapons of the Luftwaffe» era bueno, ahora lo es aún mejor con estos dos nuevos add-ons.

Cuando probé «Their Finest hour», me pareció un simulador excelente y revolucionario. Cuando supe que LucasArts iba a lanzar un nuevo simulador diseñado por Lawrence Holland sobre la guerra aérea en Europa, tuve la sensación de que sería algo buenísimo y lo instalé en mi ordenador en cuanto pude. El resultado no me defraudó en absoluto, más aún, superó con creces mis más optimistas previsiones, por lo que tuve la sospecha desde el primer momento, que una fórmula tan buena, debía tener cierta continuidad.

- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- **Discos de ampliación**

En efecto la esperada continuidad de «Secret Weapons of the Luftwaffe» ha llegado, y no en forma de nuevas misiones, sino con nuevos aparatos que se añaden a la lista de modelos disponibles. De momento, porque sabemos de buena tinta que habrá más, son dos los modelos que se nos ofrecen, ambos norteamericanos, que aumentan notablemente las posibilidades de simulación de misiones en ese bando. Los aparatos son el Lockheed P-38 "Lightning" y el también Lockheed, P-80 "Shooting Star".

P-38 LIGHTNING

El P-38 es uno de los pocos cazas dotados de dos motores que se desarrollaron durante la Segunda Guerra Mundial, su actuación fue importante en el teatro europeo pero es mucho más famoso por su participación en los combates del Pacífico, donde se mostró excelente contra los aparatos japoneses, merced a sus dos principales cualidades, potente armamento y gran autonomía. Un hecho importante que demuestra de lo que era capaz el P-38 cuando estaba en buenas manos es que los dos mayores ases de la aviación norteamericana, Richard Ira Bong y Thomas McGuire volaron con el P-38.

P-80 SHOOTING STAR

El P-80 es, como otros muchos aviones de combate de posguerra, uno de los que llegaron tarde al conflicto europeo y tuvo que demostrar sus cualidades en la guerra de Korea. Es un aparato a reacción que ostenta el privilegio de ser el primer caza norteamericano dotado con semejante propulsión. Aunque algunos aparatos volaron en pruebas durante los últimos compases de la guerra europea, no llegó a entrar propiamente en combate y nunca se produjo una confrontación entre aparatos a reacción alemanes y aliados –los británicos también disponían de su propio reactor, el Gloster Meteor–, por lo que podemos simular cómo hubieran sido este tipo de encuentros.

El P-80, pese a ser un aparato de excelentes características adolecía del defecto típico de los cazas norteamericanos, su escaso armamento, compuesto únicamente por ametralladoras.

NUESTRA OPINIÓN

En la simulación, ambos aparatos se comportan como los demás, no notándose en absoluto que sean añadidos posteriores. Su inclusión en el resto de la simulación es perfecta, y salvo que tengamos las cajas a la vista, se nos olvidará que venían aparte. Con cada uno habrá que saber utilizar sus virtudes y aprender a paliar sus defectos, pero nos divertiremos con ellos tanto como con los demás.

J.J.F

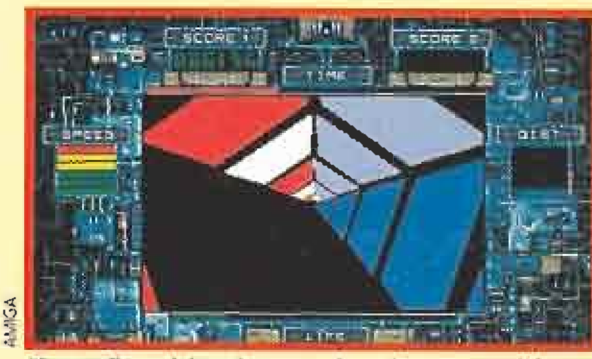
Viaje pero seguro

PSYBORG

Viajar más deprisa que la luz es, según la física moderna, teóricamente imposible. Sin embargo, los Psyborg son capaces de conseguirlo. Atraviesan galaxias enteras en cuestión de minutos. ¿Te gustaría saber cómo lo consiguen? Continúa leyendo porque entre nosotros y Loriciel vamos a contártelo.



«Psyborg» es un interesantísimo y emocionante juego de reflejos y habilidad intergaláctica.



Si nos salimos del camino marcado acabaremos perdidos para siempre en la inmensidad del cosmos.

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

El secreto de un Psyborg está en saber desenvolverse en un vórtice. Y ahora preguntaréis vosotros: ¿qué es un vórtice? Según Loriciel un vórtice es una estructura espacio-temporal que permite viajar más rápido de lo que puedas imaginar.

¿Habéis comprendido algo?, ¿no? No os preocupéis, tampoco nosotros lo entendemos muy bien. Lo único que hemos comprendido tras jugar con «Psyborg» es que es endiabladamente rápido y tremendamente adictivo.

El argumento que Loriciel ha montado para su nuevo juego nos sitúa en el futuro y nos enfrenta con una raza alienígena. La única manera de salvar a la Tierra es alcanzar las galaxias más lejanas y destruir a los andrópteros.

La forma de conseguirlo es viajar en un vórtice, ser un Psyborg. Demasiado "rollo" para un programa de habilidad en el que lo único que vamos a necesitar son unos reflejos super rápidos.

«Psyborg» nos presenta una visión tridimensional de unos pasillos que van de un planeta a otro. Si tuvieran cuatro paredes la cosa sería fácil. El problema es que siempre les falta alguna y tendremos que girar para encontrar el camino seguro y no caer al vacío.

Cada una de estas paredes están divididas en cuadrados y algunos poseen un dibujo geométrico. Al pasar por encima de ellos conseguiremos ciertas ventajas como más tiempo –hay un tiempo límite para llegar de un planeta a otro–, vidas extras, aceleración y deceleración o bonus, que aumentarán nuestra puntuación.

También encontraremos en algunos recorridos tiendas que nos permitirán, dependiendo de nuestro marcador, comprar esas ventajas si no hemos tenido la suerte de toparnos con ellas durante nuestro viaje.

Asimismo, la llegada a un planeta nos permitirá acceder a un código para poder seguir jugando a partir de ese nivel la próxima vez que carguemos el programa.

Aunque parezca complicado de explicar, manejar el juego es bastante sencillo. Lo que ya no es tan simple es no hacer el ridículo y conseguir inscribir nuestro nombre en la tabla de records. «Psyborg» es uno de los arcades más rápidos que hemos visto y necesitarás nervios de acero para poder liberar al menos una de las galaxias.

«Psyborg» cuenta entre sus cualidades con una buena presentación y un buen sonido. Los gráficos del juego, aunque no son espectaculares, cumplen su cometido a la perfección. Pero lo que de verdad destaca en este programa es la adicción. Posee un grado de dificultad perfectamente medido para que nadie se quede frustrado en las primeras partidas. Más adelante la cosa cambia. Pero seguro que ya os habréis convertido en expertos en eso del viaje interespacial.

Loriciel ha hecho un buen programa que nos tendrá "enganchados" durante bastante tiempo. Es original, técnicamente correcto y bien presentado. Lo tiene casi todo. Merece la pena que le echéis un vistazo.

J.G.V.



LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !
¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada.
Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.
BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.
Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.
Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing**®

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

- ❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
- ❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE........................ APELLIDOS........................

DOMICILIO........................

LOCALIDAD........................ PROVINCIA........................

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo)........................ TELEFONO........................

Forma de pago:

❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta........................

Titular de la tarjeta (sólo si es distinto)........................

Fecha y firma:

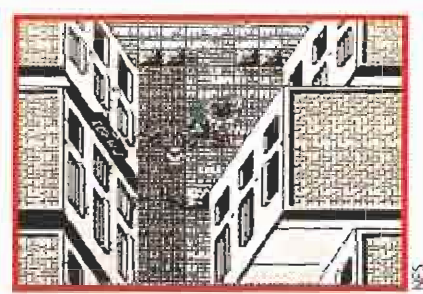
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

A TIROS POR LA SELVA

GUERRILLA WAR

■ NES
■ Arcade





A clásicos como «Commando» e «Ikari Warriors» les han seguido infinitas variaciones sobre su mismo tema. Una de ellas, quizás la de más fama, fue «Guerrilla War». SNK, sus creadores, no han perdido la oportunidad de programar su conversión para la consola de ocho bits de Nintendo. Y nosotros tampoco la hemos perdido de comentarla. Agarrad fuerte la ametralladora y vamos a la jungla.

Pocos argumentos pueden ser tan simples como el de este juego: un guerrillero llega a una isla dominada por un tirano, tiene que liberar a sus compañeros capturados antes de que sean fusilados. No hay más que contar. Prepara el dedo ese con el que aprietas el fuego del joystick porque vas a acabar con él dolorido.

«Guerrilla War» presenta una perspectiva a vista de pájaro de nuestro protagonista y sus enemigos. Un scroll horizontal hacia arriba nos permite avanzar a lo largo de las diez fases con las que cuenta el cartucho.

Todas, ya os lo habréis imaginado, están repletas a más no poder de enemigos, ocultos en trincheras, en tanques, sobre edificios, subidos a los árboles... Todos disparando hacia nuestro héroe. Para defendernos contamos en principio con una potente ametralladora y una hermosa colección de granadas.

Un paseo por la jungla y unos cuantos disparos te permitirán descubrir que puedes mejorar tu poder de agresión. Si matas a un soldado rojo dejará caer un icono que te permitirá contar con una súper-arma durante el crédito actual. Lanzallamas, misiles, disparo triple, son algunas de las ventajas disponibles. También deberás tener cuidado con disparar a los rehenes, hay que tocarles para liberarles, no ametrallarles por las buenas.

Reconozcamos que SNK ha conseguido su objetivo. También podían haberlo hecho mejor, pero el juego es adictivo, la acción continua y el resultado final lo suficientemente equilibrado como para poder decir que el cartucho no está mal. Además en la matanza pueden participar dos guerreros simultáneamente y hay una opción para poder empezar en cualquiera de los nueve primeros niveles –la última zona está reservada para expertos–, con lo que el interés crece.

«Guerrilla War» no es nada del otro mundo técnicamente, pero lo importante en un arcade como éste, mondo y lirondo, es la acción y la vas a a encontrar sin límites. Como en la máquina original.

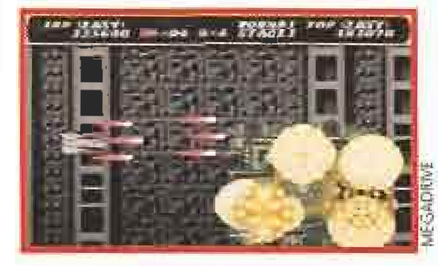
J.G.V.



LO MEJOR DE LO MEJOR

HELLFIRE

■ MEGADRIVE
■ Arcade









A nadie se le escapa que a estas alturas en el campo de los masacramarcianos pocas cosas nuevas quedan por decir. Es por eso que a partes iguales los juegos de este estilo que aparecen para nuestras consolas se dividen entre la aparición de versiones de antiguos éxitos –por ejemplo «R-Type»–, o el diseño de nuevos juegos que en el fondo no hacen otra cosa que aprovechar el terreno abonado por las cientos de producciones anteriores, copiando esquemas y tomando cuantos elementos se precise.

En lo referente a la Megadrive hace no mucho fue lanzado un excelente cartucho, «Thunder Force III», que venía a demostrar las grandes posibilidades de esta consola a la hora de realizar un arcade de este tipo de scroll horizontal. No en vano, lo que ahora nos llega es una nueva incursión en este terreno, que ha sido bautizada como «Hellfire», y que aunque gráficamente no puede competir con el título antes mencionado, en lo referente a su jugabilidad le gana muchos enteros.

Aunque en principio el juego respeta los clásicos esquemas de cualquiera de los títulos de este estilo, aporta un detalle bastante curioso e innovador referido a la forma en que dispara nuestra nave, ya que existen cuatro armas diferentes –una que dispara hacia el frente, otra hacia atrás, otra arriba y abajo y una última que lo hace en las cuatro diagonales– que nosotros mismos mediante la oportuna pulsación de un botón podemos intercambiar a voluntad.

De hecho, en el correcto dominio de esta técnica está la clave para conseguir avanzar el máximo posible en el juego, ya que los enemigos aparecen siempre en lugares prefijados y por oleadas. Si logramos memorizar correctamente su posición, nos permitirá aniquilarles mucho más cómodamente haciendo que nuestro disparo se dirija hacia el lugar exacto por el que aparecen.

También disponemos de una quinta arma especial que da nombre al juego, ya que el Hellfire o Fuego del Infierno es una especie de gigantesca columna de llamas que sale disparada hacia el frente de nuestra nave, aniquilando cuanto encuentra a su paso. Su uso es por desgracia limitado, y conviene reservarlo para los inevitables enemigos de final de fase.

Seis son los niveles que nos esperan en el juego, y aunque no parezcan muchos, lo cierto es que dado el progresivo aumento de la dificultad y el hecho de que a partir del tercero el programa se vuelve endiabladamente difícil, a la larga nos esperan horas y horas de disfrute antes de poder aspirar a completar todas las fases.

J.E.B.



IGUAL DIVERSIÓN CON MENOS BITS

KLAX

■ MASTER SYSTEM
■ Puzzle







Una de las mayores ventajas de los juegos tipo "puzzle" como «Tetris» o el propio «Klax», que ahora nos ocupa, es que debido a sus escasas exigencias a nivel técnico, permiten que sean cuales sean las capacidades gráficas del ordenador o la consola para los que son versionados, finalmente, y por encima de cualquier otro condicionamiento, su jugabilidad –sin duda la clave de su éxito– y el espíritu de su desarrollo permanezcan intactos.

Este «Klax» desarrollado para Master System, comparado con el original de la máquina recreativa o con conversiones mucho más cercanas en el tiempo como la misma de Lynx, resulta notablemente mucho más pobre a nivel gráfico y sonoro, –lo cual es lógicamente más que comprensible–, pero mantiene su increíble adicción.

Lo importante realmente es que una vez que empieza la partida y comenzamos a intentar distribuir las piezas de colores para formar agrupaciones de tres iguales, ya sea verticales, horizontales o diagonales, el juego se nos muestra igual de interesante y divertido que en cualquier otra versión. Algo que indiscutiblemente creemos que es lo que más cuenta a la hora de enjuiciar la calidad final de un programa.

Es por ello que la única crítica que se nos ocurre hacer es que los ladrillos de mismo color, pero diferente intensidad (azul claro, azul oscuro), no resultan fácilmente distinguibles y a menudo nos complican la vida más de lo que sería deseable.

Por otra parte, el hecho de que el juego esté estructurado de forma tal que a medida que avanzamos de fase en fase la complejidad de las distintas tareas que se nos proponen para pasar de nivel aumentan cuantitativa y cualitativamente, logra también que el jugador encuentre nuevos motivos para "engancharse". «Klax» viene de nuevo a demostrar que los programas que han seguido las pautas marcadas por el singular «Tetris» están dando paso a todo un fenómeno sociológico que deberá ser tenido muy en cuenta.

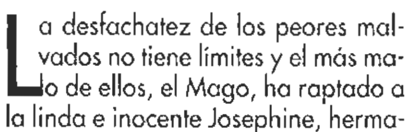
J.E.B.

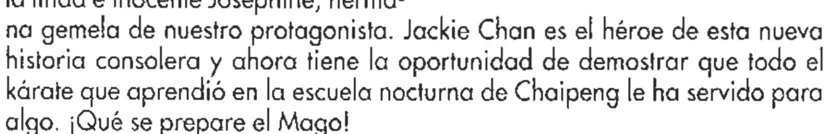


UN LUCHADOR INVENCIBLE

JACKIE CHAN

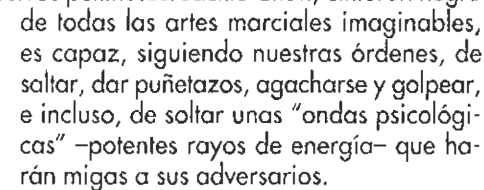
■NES
■Arcade





La desfachatez de los peores malvados no tiene límites y el más malo de ellos, el Mago, ha raptado a la linda e inocente Josephine, hermana gemela de nuestro protagonista. Jackie Chan es el héroe de esta nueva historia consolera y ahora tiene la oportunidad de demostrar que todo el kárate que aprendió en la escuela nocturna de Chaipeng le ha servido para algo. ¡Qué se prepare el Mago!

Entre puñetazos, patadas y saltos de seis metros de alto, transcurre una aventura en la que la magia va a tener un papel preponderante. No en vano, el perverso de la película es un poderoso hechicero que ha decidido convertir a la chica en alimento para perros pekineses. Jackie Chan, cinturón negro de todas las artes marciales imaginables, es capaz, siguiendo nuestras órdenes, de saltar, dar puñetazos, agacharse y golpear, e incluso, de soltar unas "ondas psicológicas" –potentes rayos de energía– que harán migas a sus adversarios.



Estas ondas se gastan, como todo lo bueno, y nuestro luchador deberá recoger unas esferas energizantes que sueltan los malos al ser destruidos y que le permitirán recuperar las fuerzas perdidas y volver a la lucha con mucho más vigor.

En este juego, hasta las ranas vulgares son personajes importantes, no porque sean príncipes azules, o verdes, encantados, sino porque guardan el secreto de unos golpes especiales de jiu-jitsu, y Jackie, tras propinar un sonoro guantazo al batracio de turno, será capaz de hacer uso de ellos. Aunque también con la limitación, cómo no, de un número determinado.

La principal cualidad de este cartucho, es que todo en él está bien hecho. No esperéis tampoco encontraros la octava maravilla del mundo consolero, pero sí es lo bastante entretenido como para merecer ocupar vuestras horas de ocio y relax. Sólo le hemos encontrado una pega: es demasiado facilón. Aunque tenga un buen mogollón de niveles, de enemigos, de super malos malisimos.., no resulta muy difícil llegar casi a las puertas de su final tras las primeras partidas. ¿La razón? Posee innumerables "continues". La friolera de seis, y en el manual se nos cuenta un truco para conseguir noventa y nueve, cifra mágica donde las haya, y suficiente para fulminaros el juego de una sola pasada. Así pues uno de nuestros consejos es que no hagáis uso de ellos y os limitéis a vuestras propias habilidades para resolver la aventura.

Por todo lo demás, «Jackie Chan's Action Kung fu» se pasea con evidente y justificada superioridad frente a otros cartuchos de temática similar. El juego posee unos bonitos gráficos, de un tamaño bastante superior a lo habitual, que incluso se mueven rápidamente; música atrayente y un nivel de dificultad bien medido, si olvidamos el lamentable asunto de los "continues". Nos parece bastante como para darle una buena puntuación. ¡Bien por Jackie Chan!

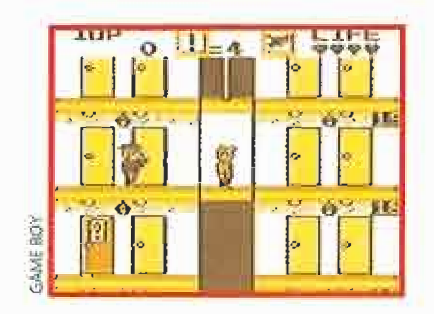
J.G.V.

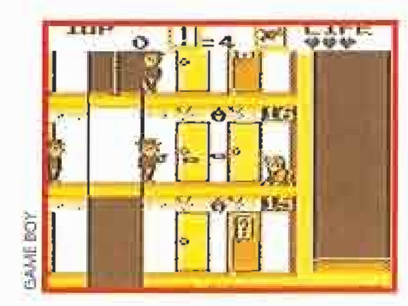


ARRIBA Y ABAJO

ELEVATOR ACTION

■GAME BOY
■Arcade





Para hacer un buen juego para Game Boy, no hace falta llevar al máximo las posibilidades de la máquina. Nos lo demuestran un buen montón de cartuchos que a pesar de no poseer super gráficos ni sonido espectacular, son mogollón de divertidos. A este amplio grupo se suma «Elevator Action» de Taito, una compañía japonesa que nunca nos ha defraudado. Ahora tampoco lo ha hecho.

Nuestra misión esta vez es muy fácil de explicar, pero por suerte para todos nosotros nos costará bastante resolverla correctamente en la práctica. Debemos desplazarnos por una serie de edificios de muchos pisos de altura, interconectados por ascensores y escaleras mecánicas, para encontrar unos planos robados a nuestro gobierno.

En cada una de las plantas de los rascacielos, encontraremos un sinfín de puertas por las que saldrán los agentes enemigos. Tendremos que esquivarles o por el contrario dispararles con nuestra pistola si queremos lograr nuestro objetivo.

Algunas puertas se pueden abrir dando acceso a zonas en las que hallaremos las ventajas habituales en este tipo de arcades, como armas, energía y alguna que otra vida extra.

Cada nivel es lo suficientemente largo y laberíntico como para resultar por si mismo un auténtico desafío, sin embargo en ningún momento el cartucho llega a ser tan difícil como para resultar frustrante para el jugador.

«Elevator Action» cuenta con unos gráficos bastante pobres, –quizá su mayor hándicap–, gráficos que, aunque suficientes, podían haber sido algo más trabajados para lograr resultados más espectaculares.

Tampoco el sistema para entrar en las puertas es demasiado correcto, probablemente hubiera sido mejor hacer que una sola dirección del pad nos abriera la correspondiente entrada y no tener que colocarnos en un punto exacto y diminuto, cuya búsqueda nos hará perder unos segundos preciosos para impedir que nos maten.

MÁS SALTARÍN QUE NUNCA

PAC-LAND

■LYNX
■Arcade



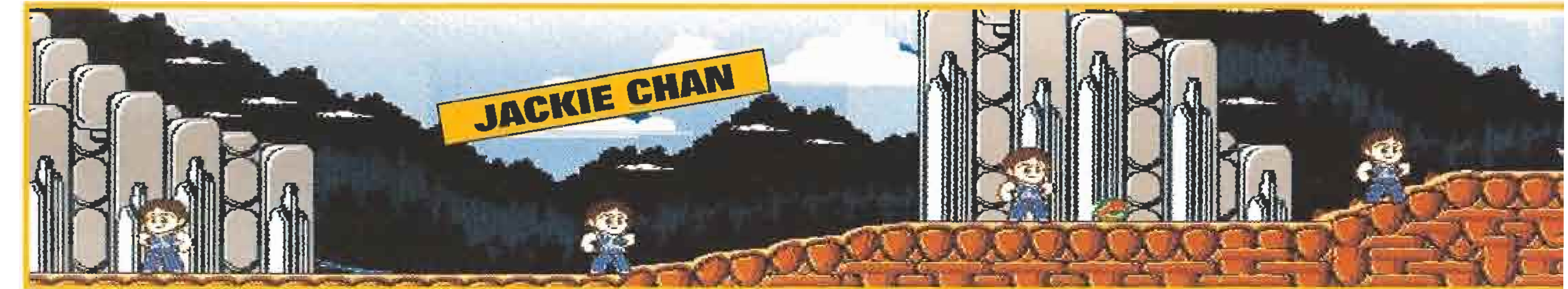


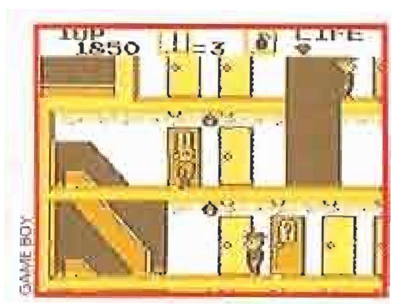
Si comenzamos estas líneas describiendo al protagonista del juego que nos ocupa y os decimos que se trata de un personaje orondo, de vistoso color amarillo, tragón donde los haya, y con una conocida fobia –mutua por otra parte– hacia todo tipo de seres ectoplásmicos –fantasmitas varios, para entendernos– creemos que os quedará meridianamente claro de quién estamos hablando: en efecto, el dichararecho y legendario Pac-Man, cuyas aventuras llevan haciendo las delicias de multitud de video-adictos desde que hace ya bastantes años hiciera su presentación por primera vez en el mundo de las recreativas.

Es también muy probable que muchos de vosotros conozcáis la versión original de este cartucho para nuestra Lynx, «Pac-Land», ya que Atari la lanzó allá por el 85 como secuela de la recreativa que mayor gloria le proporcionó, el inolvidable «Pac-Man». Así pues, lo que se nos ofrece es una nueva conversión, que en este caso tiene como punto de partida un intrascendente arcade muy en la línea de «Wonder Boy» o «Mario Bros». De hecho parece en realidad un intento por parte de Atari de convertir a su mascota en protagonista de su propio juego de este estilo.

Con estos datos os podéis imaginar lo que nos espera: un arcade de "scroll" horizontal de izquierda a derecha en el que a medida que avanzamos encontraremos obstáculos a sortear y enemigos a evitar o eliminar.

En realidad de la esencia del «Pac-Man» original sólo queda la inevitable aparición de fantasmitas que nos perseguirán, así como también la imprescindible presencia de cápsulas que al ser engullidas por nuestro héroe le dotarán de poderes especiales





GAME BOY

Pero colegas, a pesar de todo esto, –¡nadie es perfecto!–, el juego es original y divertido, que es lo importante. Necesitaréis algo de práctica para dominarlo pero, ¿qué es eso para unos jugones tan hábiles como vosotros?

J.G.V.



para combatir a sus enemigos. Sin embargo, la triste realidad es que el desarrollo de este «Pac-Land» es demasiado simplón y poco atractivo, e incluso nos tememos que en relación con la calidad de otros juegos de este mismo estilo esta conversión resulta un tanto atemporal y mediocre. ¿No se hubiera merecido nuestro querido Pac-Man convertirse en protagonista de un nuevo juego más brillante y actual?

J.E.B.



UN CASINO PORTÁTIL

SOLITAIRE POKER

- GAME GEAR
- Juego de mesa

Antes, todos los solitarios se hacían con una baraja, en una mesa camilla y con un brasero bajo ella. Los tiempos están cambiando y ahora ya no hace falta ni mesa, ni brasero, ni baraja. Con una Game Gear y un cartucho de «Solitaire Poker» se pueden pasar los mismos buenos ratos que antes. Y es que hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad, como dirían nuestros abuelos.

«Solitaire Poker» es un sencillo y adictivo cartucho que nos permite participar en un curioso juego de cartas. El nombre que en Sega han dado al programa viene, no porque su desarrollo exija apostar o echar "faroles", sino porque las combinaciones posibles que hay que realizar para resolverlo son muy similares a las del clásico póker de mesa.



GAME GEAR

Cada uno de los niveles del juego nos exige obtener una determinada puntuación para ganar la partida. A la izquierda de la pantalla encontramos la baraja y a la derecha podemos ver un cuadrado dividido en cinco casillas horizontales y otras tantas verticales. Nuestra misión es colocar esas veinticinco cartas de modo que formen una serie de combinaciones determinadas, tanto en horizontal, como en vertical o diagonal.

Cuando este tablero esté lleno, se anotarán en el marcador las puntuaciones y la consola determinará si hemos sumado los puntos suficientes para pasar a la siguiente fase.

La única diferencia entre los niveles de los que consta el cartucho es la puntuación que debemos obtener para superarlos y acceder a una nueva zona. También podemos elegir entre varios tipos de melodías de fondo. Lamentablemente no se ha incluido una opción de silencio, – tras un rato jugando se echa en falta esta posibilidad, pues el sonido resulta algo monótono y en cierto modo algo pesado– ni varias formas de colocar la baraja y el tablero, con lo que se le habría dado algo más de variedad.

«Solitaire Poker» no es un videojuego diseñado para los aficionados al arcade trepidante. Está más bien pensado para amantes del «Tetris» y juegos de ese tipo dispuestos a pasar un rato relajados. En este cartucho hay que usar la cabeza, además de tener algo de suerte. No sirven para nada los reflejos y no está repleto de acción. La elección es vuestra.

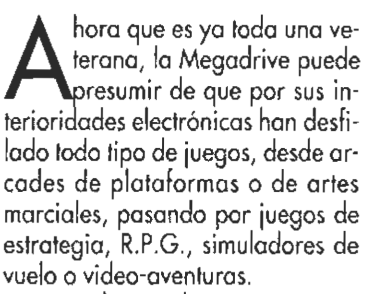
J.G.V.



LO NUNCA VISTO EN MEGADRIVE

THE IMMORTAL

- MEGADRIVE
- Video-aventura



Ahora que es ya toda una veterana, la Megadrive puede presumir de que por sus interioridades electrónicas han desfilado todo tipo de juegos, desde arcades de plataformas o de artes marciales, pasando por juegos de estrategia, R.P.G., simuladores de vuelo o video-aventuras.

Dentro de este último género, –en el que destacaron producciones como «Onslaught» o «Stormlord»–, quedaba sin embargo un espacio vacío que este «The Immortal», desarrollado por Electronic Arts, ha venido ahora a ocupar: el de las video-aventuras en 3D.

Este tipo de juegos, – donde títulos como «Knight Lore» o «Head Over Heels», o programadores como Jon Ritman o los hermanos Stamper (de Ultimate), pueden considerarse como las auténticas leyendas sagradas del género–, han logrado mantener, desde el inicio del mundo del video-juego, un amplio grado de aceptación entre todos los usuarios.

En concreto, entre los de Commodore Amiga y Pc cosechó recientemente un notable éxito un juego bautizado como «The Immortal», que venía a hacer apología de todo lo visto hasta el momento dentro de las video-aventuras en 3D, y que precisamente ahora, y gracias a la oportuna conversión que Electronic Arts nos presenta, vamos a poder disfrutar todos los poseedores de una Megadrive.

Lo que se nos ofrece es una compleja aventura en la que nosotros, asumiendo el papel de un aprendiz de mago, deberemos visitar las ruinas de la ciudad de Erinoch, destruida por el fuego de los dragones hace más de mil años, donde es posible que encontremos a nuestro maestro, el mago Mordamir, y a uno de aquellos dragones que asolaron la región...



MEGADRIVE



MEGADRIVE



MEGADRIVE

El resto queda por completo en nuestras manos, ya que como en la mayoría de las video-aventuras una vez que comenzamos la partida nuestras posibilidades de victoria dependen únicamente de nuestra habilidad en el combate –por cierto, las escenas de lucha en primer plano son realmente espectaculares– y nuestra astucia para utilizar los muchos objetos que encontraremos en nuestro camino. Por supuesto también será importante que acertemos a tratar adecuadamente a los muchos personajes con los que nos toparemos en las misteriosas ruinas subterráneas de Erinoch.

Lo mejor de este «The Immortal», que cuenta con ocho fases diferentes, no es sólo su propio desarrollo, sino también sus excelentes gráficos y las perfectas animaciones de los personajes, que en conjunción con una muy adecuada ambientación sonora, dan forma a una espectacular video-aventura que además, y como ya decíamos, cuenta con el innegable atractivo de ser pionera dentro de su estilo en la Megadrive.

J.E.B.

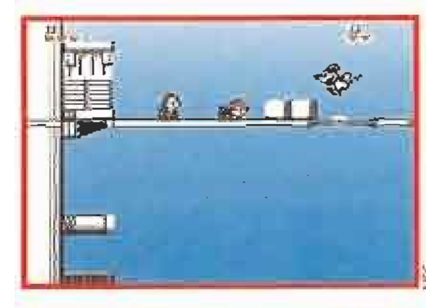




DOS ARDILLAS CONTRA EL MAL

CHIP'N DALE RESCUE RANGERS

■ N.E.S.
■ Arcade de plataformas







La factoría Disney y su inagotable lista de personajes, continúa siendo incomparable fuente de inspiración para la realización de video-juegos. Así, de la misma forma que Mickey o Donald se convertieron en su momento en protagonistas de diversas aventuras consoleras, ahora les ha llegado el turno a dos pequeños héroes de los dibujos animados, igualmente divertidos que los antes mencionados, pero tal vez menos populares: Chip y Dale.

Estas dos pequeñas ardillas detectives se acaban de ver envueltas en un peligroso enredo cuyo causante parece no ser otro que su más acérrimo enemigo, Fat Cat. De momento, y para empezar, Gadget, la eficaz y bella colaboradora de nuestros protagonistas, ha sido raptada y se encuentra en este momento en paradero desconocido. Por si fuera poco las calles de la ciudad se han visto repentinamente asaltadas por una peligrosa horda de perros robot, abejas asesinas y diversos tipos de poco amistosas criaturas a las órdenes de Fat Cat, cuyo planes son presumiblemente apoderarse de la ciudad.

Nuestra misión consiste en recorrer los diferentes escenarios que componen el juego, cuyo desarrollo debe mucho al mítico «Mario Bros», y en general responde a los mismos planteamientos que están caracterizando muchas de las producciones consoleras de los últimos tiempos, incluidas las mismísimas «Mickey Mouse Castle of Illusion» o «The Lucky Dime Caper Starring Donald Duck».

En cualquier caso es justo reconocer que aparte de sus buenos gráficos, «Chip'n Dale» destaca sobre todo por su alto nivel de adicción y su jugabilidad, que aumentan mucho si hacemos uso de la opción de juego simultáneo para dos personas, ya que en ella –y a pesar de que en teoría deberíamos colaborar para conseguir el objetivo– a menudo ambos personajes se estorban, se empujan, se lanzan objetos entre sí y en general dotan al juego de una comicidad propia de los dibujos animados.

J.E.B.

LA PUNTUACIÓN

"Divertido, jugable y con todo el encanto de Disney."

UNA PAREJA DE CINE

BILL AND TED'S

■ LYNX
■ Videoaventuras





Bill y Ted son los protagonistas de un conocido show juvenil de la televisión americana. Sus aventuras incluso han sido llevadas al cine. Atari ha decidido que éste era el momento de que entraran en el mundo consolero y ha realizado una versión de las andanzas de los dos amiguetes.

Las chicas de Bill y Ted han sido raptadas por un perverso músico que quiere evitar a toda costa que nuestros amigos se conviertan en estrellas del rock. Ha cogido las notas de sus canciones y sus instrumentos y los ha repartido por todas las épocas. Nuestra misión será controlar a los dos colegas en su viaje con la máquina del tiempo y recuperar todos los objetos necesarios para conseguir un disco de platino.

«Bill and Ted's...» es una videoaventura de esas en las que hay que coger objetos, usarlos, interactuar con otros personajes y hacer un sinfín de cosas. La idea básica es bastante interesante pero su realización técnica deja bastante que desear. El mayor problema es que los controles no responden todo lo rápido que debieran. Tampoco el aspecto gráfico, demasiado pobre, o la perspectiva, distorsionada en alguna ocasión, están demasiado logrados.

El juego parece estar concebido para dos jugadores simultáneos, uno como Bill y otro como Ted, y es entonces cuando es realmente interesante. Da la impresión general de que una partida en solitario queda algo "sosa" y de que lo han diseñado pensando en plural y no en singular.

Con una dificultad bastante elevada a pesar de llevar un sistema de claves para no tener que empezar siempre desde el principio, «Bill and Ted's...» es, en definitiva, un cartucho normalito que mejora bastante si se puede compartir con un amiguete.

J.G.V



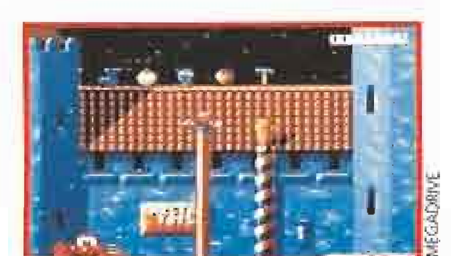


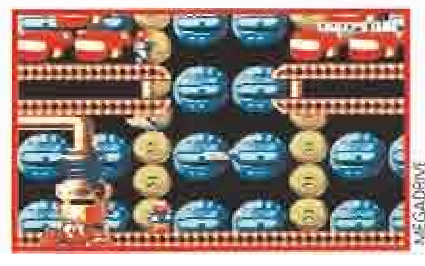


AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD

JAMES POND II

- MEGADRIVE
- Arcade





Creíais que habíais perdido de vista al agente secreto más secreto y más mojado de los últimos tiempos? Pues estabais muy equivocados porque James Pond tiene una nueva misión entre las aletas.

El doctor Maybe ha vuelto y esta vez está esperando a nuestro amigo Pond. Por supuesto que el malvado y loco científico no cuenta con que este agente está siendo ayudado por alguien muy especial. ¿Adivinas quién? Tú mismo.

En el Polo Norte se encuentran los almacenes donde Santa Claus guarda durante todo el año los juguetes que repartirá en Navidad. El doctor Maybe ha conseguido infiltrarse hasta los enormes depósitos y colocar bombas incendiarias en ellos. Estallarán dentro de cuarenta y ocho horas y dejarán a todos los niños sin juguetes. Nuestra misión es desactivar los explosivos y capturar a Maybe.

«Robocod» es uno de los mejores juegos para Megadrive de los últimos tiempos, y, si nos apuráis un poco, incluso añadiríamos que es equiparable al super conocido «Sonic». El cartucho tiene nueve amplísimos niveles repletos de sorpresas y detalles curiosos. Es difícil explicar todas las posibilidades de «Robocod». Cada pantalla, cada zona, guardan algún secreto que tendréis que descubrir. Los enemigos abundan a cientos, y tienen todo tipo de formas y tamaños; todos ellos están realizados con un sentido del humor envidiable. Además, normalmente no son demasiado complicados de eliminar. Es mucho más costoso averiguar el camino a seguir, descubrir las bombas, desactivarlas y hallar la salida.

Programado con una habilidad fuera de lo común, James Pond es capaz de realizar todo tipo de complicados movimientos. Quizás una de las mayores ventajas del cartucho es que su protagonista es tremendamente manejable. Salta, corre, se agacha para mirar zonas inaccesibles...Todo en esta nueva aventura de Pond, codificada como Robocod, es complicado de describir.

Complicado porque, aunque las pantallas poseen un sensacional y atractivo aspecto, es necesario jugar unas cuantas partidas para darse cuenta de que hay algo en el cartucho que le convierte en especial. Por una vez, el resultado final de un juego de Megadrive no es la suma de sus partes más importantes, sino que todo el conjunto es bastante superior.

Con esto queremos deciros que no merece la pena hablar en «Robocod» de gráficos, animación, sonido y demás. Todas estas características parecen ya superadas por Millenium y sólo son meros accesorios que adornan un juego sensacional. Seguro que no tenéis ninguna duda de que «James Pond II» nos ha encantado. Pocas veces os comentaremos que una nueva versión supere a la anterior pero en este caso Megadrive ha superado a Amiga, y si pensáis que la versión para ordenador era soberbia, la de consola no digamos.

Un merecido y completo sobresaliente para Chris Sorrell, que es quién ha programado el juego, y ha conseguido una auténtica delicia para nuestros cinco sentidos. «Robocod» es sencillamente genial.

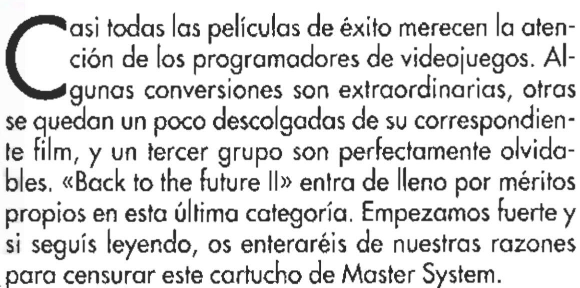
J.G.V

LA PUNTUACION

"A Sonic le ha salido un nuevo competidor: James Pond."

UN DESASTRE IMPREVISTO

BACK TO THE FUTURE II





- MASTER SYSTEM
- Arcade

Casi todas las películas de éxito merecen la atención de los programadores de videojuegos. Algunas conversiones son extraordinarias, otras se quedan un poco descolgadas de su correspondiente film, y un tercer grupo son perfectamente olvidables. «Back to the future II» entra de lleno por méritos propios en esta última categoría. Empezamos fuerte y si seguís leyendo, os enteraréis de nuestras razones para censurar este cartucho de Master System.

El juego, al igual que su versión para ordenador, posee cinco fases diferentes: la primera, tercera y quinta son arcades en los que Marty únicamente tiene que evitar a sus enemigos hasta llegar al final del nivel. En las tres hay objetos que se pueden recoger y que restauran la energía, proporcionan puntos o aumentan la velocidad de las acciones de nuestro personaje. Las fases segunda y cuarta son totalmente diferentes. La segunda es un juego de estrategia en el que hay que abrir puertas interconectadas entre sí para hacer salir al protagonista de una casa, evitando que los habitantes de la misma se topen con él. Y la cuarta es un simple puzzle que hay que completar en un tiempo límite.

Dicen que en la variedad está el gusto, y la verdad es que el cartucho es bastante variado. Sólo tiene un pequeño defecto: está fatal realizado. No hay una sola característica técnica en el mismo que pueda ser remarcada o alabada. Los gráficos son malos y especialmente diminutos, sin detalles que les hagan reconocibles. El sonido machacón hasta más no poder y el movimiento imposible de controlar. Suponemos que manejar una tabla de skateboard del siglo XXI no debe ser tarea fácil. Pero cuando descubrimos que pulsamos hacia delante nuestro personaje va hacia atrás, que la inercia no nos permite parar a tiempo y que muchas veces Marty se lanza de cabeza hacia sus enemigos sin que ni siquiera tocar el pad, comprendemos que no es que seamos poco habilidosos, es que está mal programado.

Sumadle que un único contacto con los malos supone la pérdida de una vida y que la perspectiva así como la detección están tan mal conseguidas como el movimiento y el resultado será un juego de esos que deseas arrojar por la ventana tras las cien mil primeras partidas.

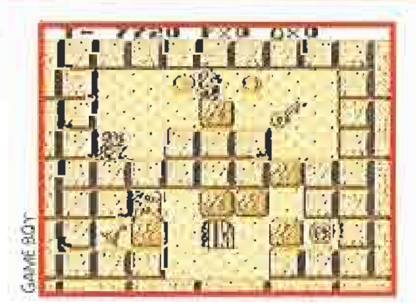
Después de varios días, y únicamente de casualidad, conseguimos llegar a la segunda fase. La cosa mejoró algo pero cuando pensamos en que nuestras posibilidades de atravesar el primer nivel dependían sobre todo de la suerte y no sabíamos si íbamos a ser capaces de volver a llegar de nuevo hasta aquí en la siguiente partida, apagamos la consola y condenamos al cartucho a su funda para siempre jamás. Lástima pero así es la vida.

J.G.V.



¿DONDE ESTÁN LAS LLAVES?

SOLOMON'S CLUB



- GAME BOY
- Arcade de plataformas

Aunque la verdad es que ya ha llovido mucho desde que «Solomon's key» vió la luz en su versión para recreativa y para ordenador, lo cierto es que somos muchos los que lo recordamos con nostalgia. Por eso nos parece genial que su concepto haya sido rescatado del baúl de los recuerdos para dar forma a este «Solomon's Club».

Su desarrollo es similar al del juego original, si bien se ha cambiado el diseño de los escenarios así como su número. El objetivo es sencillo: recoger la llave que abre la puerta de cada pantalla para, a continuación, dirigirnos hacia ella, cruzarla y ser transportados al siguiente nivel.

Sin embargo, en la práctica las cosas no resultan tan fáciles. Todas las pantallas están repletas de enemigos, y además en muchas ocasiones nos vemos obligados a ascender o descender por la pantalla, usando la habilidad de nuestro héroe para construir y destruir bloques de piedra.

Gracias a esta facultad, podremos conseguir bloquear o destruir a los enemigos, construir escaleras para acceder a lugares inaccesibles y, en general, realizar las acciones necesarias para avanzar en el juego. También es importante reseñar que en ciertas pantallas podremos entrar en el interior de algunas tiendas, donde cambiaremos nuestro dinero por diferentes objetos de utilidad.

En definitiva, «Solomon's club» es uno de esos arcades tan sencillos como adictivos, que cuenta a su favor con una buena realización técnica y con una notable variedad, que aumenta de forma pareja al grado de dificultad a medida que nos internamos en niveles más avanzados.

J.E.B.



Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!

Enero 91



Nº 32 PVP: 225 Ptas.
- Operation Stealth
- Narco Police
- Mapa de Torvak the Warrior

Nº 33 PVP: 225 Ptas.
- Desafío Total
- Dragon's Lair II
- Strider II
- Mapa de Night Shift



Nº 34 PVP: 225 Ptas.
- Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangerous 2



Nº 35 PVP: 225 Ptas.
- Isla de los Monos
- Wrath of the Demon
- Mapa de Chip's Challenge



Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



Nº 37 Extra PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs

Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk

Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

Febrero 92



Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !
- Mapa de El Inmortal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox

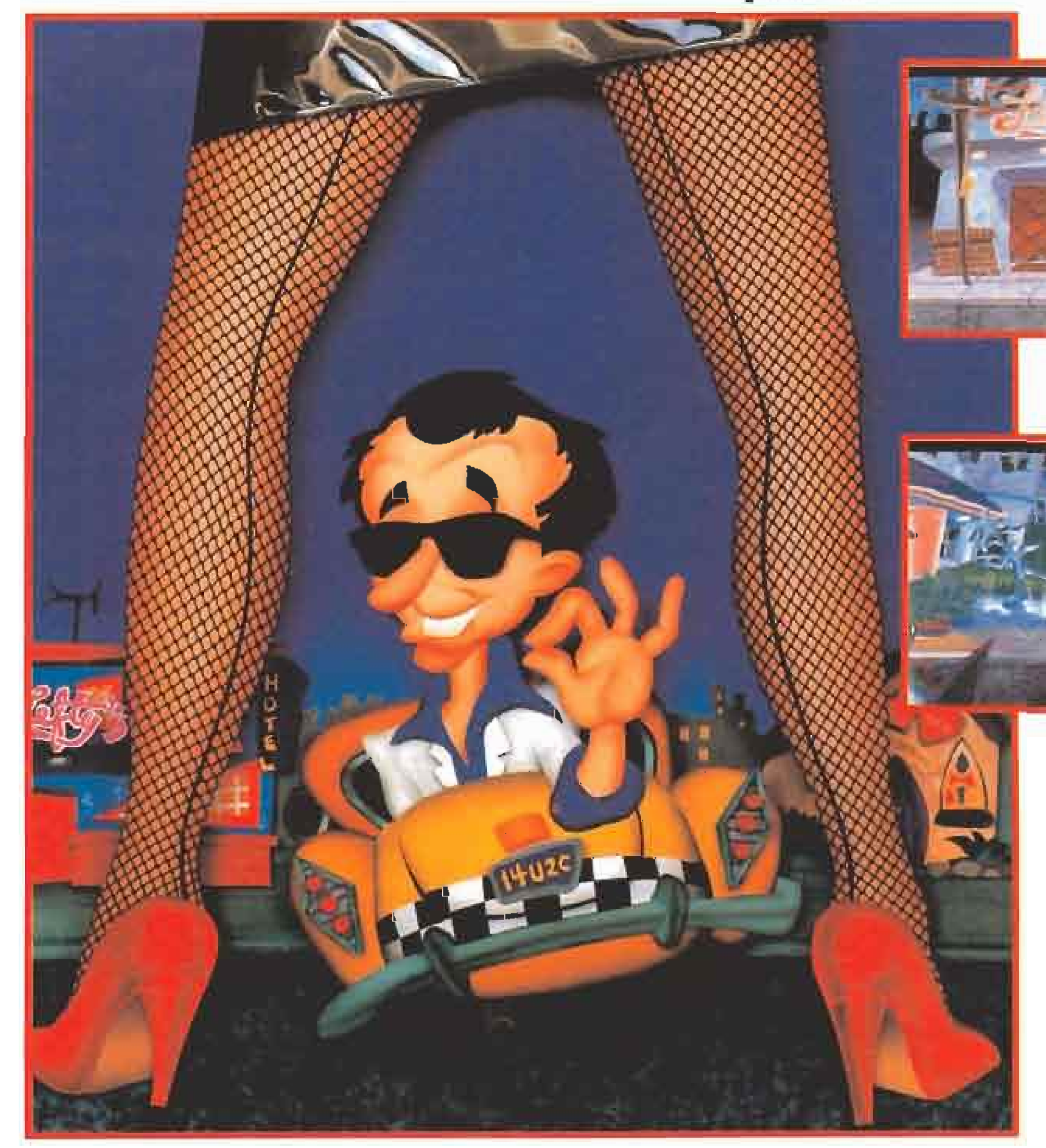
Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello).
Atención: Agotados los números 1, 2 y 8

Leisure Suit LARRY In the Land of Lounge Lizards



Está visto que cuanto más se busca, menos se encuentra. El pobre Larry, a pesar de intentarlo, no sabe qué hacer para casarse con su mujer ideal, o con la que encuentre por el camino... Tras mil experiencias nocturnas con otras tantas "señoritas", nuestro héroe tropieza, por casualidad -palabra que define su existencia-, con el amor de su vida. Si queréis saber cómo lo consigue, prestad atención a las siguientes líneas.



Las andanzas de nuestro amigo Larry Laffer comienzan frente al bar de Lefty, un antro de los peores de la ciudad de Lost Wages.

PC VGA 256 COLORES

La capilla de bodas es el lugar donde Larry encontrará por fin el amor verdadero, o al menos eso es lo que él piensa. ¡Pobrecillo!

PC VGA 256 COLORES

Adán encuentra a Eva

El amor todo lo mueve. Uno cree, ingenuamente, que piensa con la cabeza, para descubrir un buen día que el corazón puede llevarnos a donde quiera y que, a veces, son otros órganos los que toman el control.

Sin duda puedo considerarme un hombre afortunado, porque la historia que viví tuvo un final feliz, lo que no suele suceder la mayoría de las veces.

Todo comenzó una tarde primaveral en la que después de darme una refrescante ducha, y tras mirarme al espejo, algo dentro de mí me dijo: "¡Amigo Larry! Hoy tienes el guapo subido, así que no lo dudes: lánzate a la calle y busca a esa chica que espera impaciente que aparezcas en su vida".

Era viernes y, hasta el lunes por la mañana, decidí olvidarme de la oficina y sus problemas, y sumergirme de cabeza en el ambiente nocturno. Me vestí con la misma elegancia con que suelo hacerlo, colocándome mis zapatos de plataforma (que me hacen siete centímetros más alto), y me llevé todo el dinero te tenía (que no era mucho), dispuesto a pulírmelo sin reparos.

Las judías con chorizo que había almorzado andaban repitiéndome en mi estómago, por lo que añadí a mi equipaje un spray para refrescar mi aliento. Y sin más, me encaminé a la búsqueda de un bar con algo de ambiente.

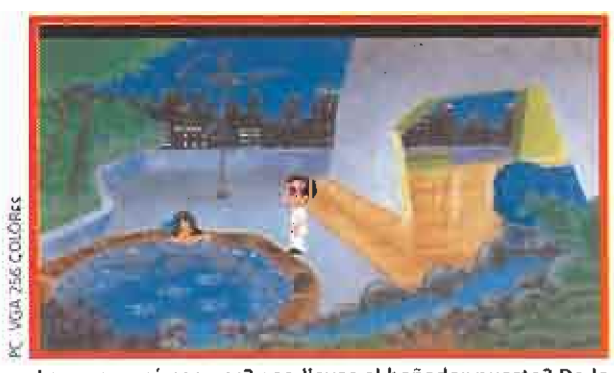
SIEMPRE VIENEN BIEN UNAS COPAS PARA ENTRAR EN CALOR.

Nadie como los taxistas para saber dónde está el mejor ambiente de una ciudad. El primero que me llevó, me contó al momento cuáles eran los puntos claves de la marcha nocturna. Así que, para ir ambientándome, elegí pasar a tomar unas copas en el Lefty`s Bar, una especie de barra americana de dudosa reputación, en la que, de seguro, podría encontrar algún plan.

Aunque me cueste reconocerlo, era un chico con poca experiencia, o dicho más directamente: seguía virgen. Así que siempre sería más práctico ir en busca de profesionales, que andar tonteando con jovencitas inexpertas, que en ningún momento me iban a enseñar nada.



El agua tibia, la música lenta, las luces tenues... y lo mejor de todo, una preciosa morena esperándonos.



Larry, ¿a qué esperas? ¿no llevas el bañador puesto? Da lo mismo, la cuestión es lanzarse a la piscina de cabeza.

No se puede decir que el ambiente en el bar fuese bueno. Unos cuantos tipos vaciaban vasos sin parar y la única chica a la vista, andaba rodeada de gente con cara de pocos amigos como para pretender poner en uso mis encantos.

Resignado, pedí una copa y antes de tomarla –las judías con chorizo volvieron a recordarme que seguían casi vivas, pero en esta ocasión de una forma tan violenta–, tuve que salir disparado en busca del servicio.

Aunque el lugar olía a demonios, podéis imaginaros el alivio que sentí. Incluso leí algo de la prensa y unas interesantes pintadas en las paredes de aquel cuartucho, entre las que había hasta contraseñas.

Siempre he sido bastante pulcro, así que, sin dudarlo, me acerqué al lavabo y cuando procedía a limpiarme las manos, hice un interesante descubrimiento: alguna mujer se había quitado una sortija para lavarse y la había dejado olvidada. Sin pensarlo, la guardé como amu-



Leisure Suit LARRY In the Land of Lounge Lizards

leto de la suerte y salí al patio en busca de un poco de aire fresco. Tomé de un florero una rosa que olía estupendamente, y casi tropiezo con un pobre borracho que andaba tirado en una esquina y al que no había visto por la urgencia del asunto que tenía que resolver.

En un lenguaje casi ininteligible, me pidió una copa y le dí la que antes había pedido en el bar. Se emocionó con mi gesto, y me hizo un regalo que me pareció inútil, pero que guardé por si acaso.

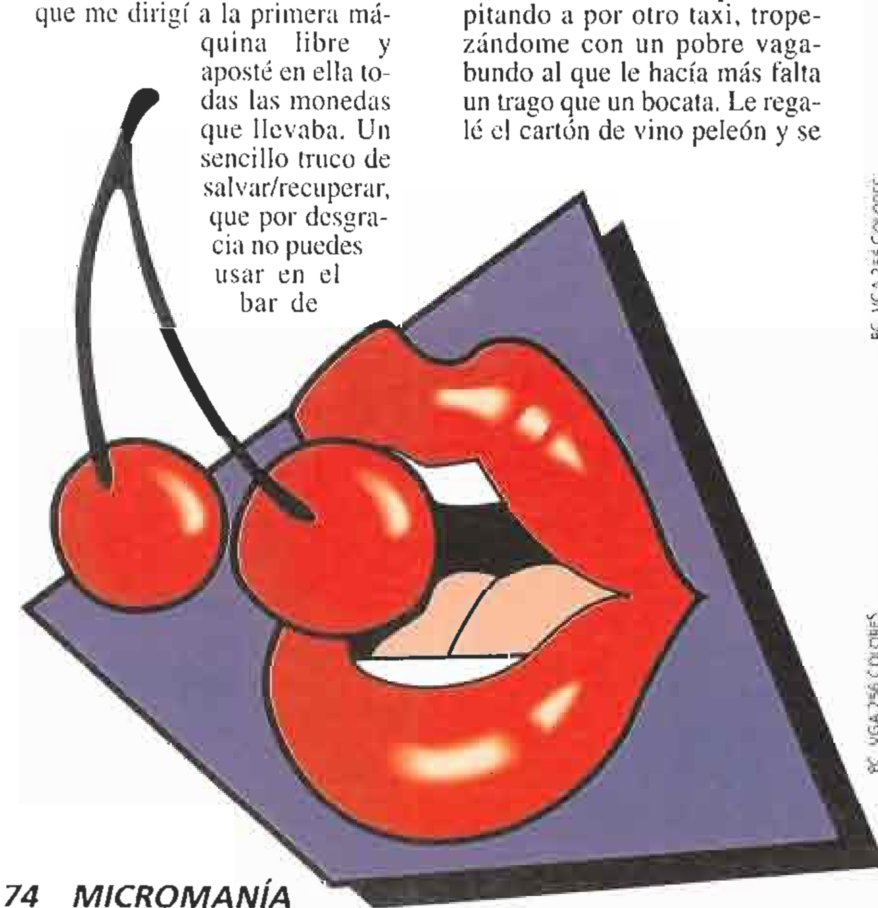
Lefty me informó que en el piso de arriba encontraría plan seguro, pero no llevaba bastante dinero, así que decidí cambiar de aires. Dicen que la desgracia en amores lleva emparejada la fortuna en el juego, por lo que tomé rumbo al casino.

NO SIEMPRE GANA LA BANCA.

El local estaba lleno de gente jugando como locos a las máquinas tragaperras. Tengo que reconocer que la ruleta y otros juegos mayores nunca han sido mi fuerte, así que me dirigí a la primera máquina libre y aposté en ella todas las monedas que llevaba. Un sencillo truco de salvar/recuperar, que por desgracia no puedes usar en el bar de la esquina donde desayunas cada día, me permitió hacerme con unos cuantos de los grandes, con los que poder enfrentar todo un fin de semana de marcha.



Una frase esencial en el juego la podremos encontrar oculta entre un montón de pintadas en la pared del lavabo.



En el mismo casino había un cabaret, donde volví a probar suerte. Unas pobres chicas bastante feas y un cómico muy borde contando chistes eran las atracciones de la noche, con todas las mesas vacías. Aguanté un rato y decidí emplear la pasta que había ganado en el bar de Lefty, visitando el piso superior.

Cuando salía del cabaret, encontré en una papelera una tarjeta de la discoteca local, que puse en mi bolsillo para más entrada la noche. Antes de ir al bar, pregunté al taxista donde podía encontrar "gomas" para hacer la aventura más segura, y me condujo a una tienda "24 horas", donde eran expertos en estos temas.

Aunque no había nadie a la vista, nunca he podido evitar sentir vergüenza cuando pido preservativos, así que comencé a comprar algunas cosas para hacerlo todo un poco más natural. Un cartón de vino barato y una revista sexy me sirvieron de excusa para al ir a pagar y preguntar como el que no quiere la cosa ¿tiene usted "gomas"? El moro que atendía la caja debía tener el doctorado en preservativos, pues me enseñó un surtido tan extenso, que fue difícil elegir.

Contento con las compras, salí pitando a por otro taxi, tropezándome con un pobre vagabundo al que le hacía más falta un trago que un bocata. Le regalé el cartón de vino peleón y se puso tan contento que me dió una navaja, con el cuento de que alguien con tan buen corazón como yo, no podía ir por el mundo sin defensa contra algunas mujeres, a las que había que tratar duro.



PC VGA 256 COLORES

Hay muchos personajes secundarios que van a tener una gran importancia para resolver la aventura.

PC VGA 256 COLORES

El modo para movernos por la ciudad es el taxi. Claro que para usarlo hay que tener dinero, y para tener dinero...



PC VGA 256 COLORES

Parece que los clientes del supermercado hayan conocido a Larry desde el primer vistazo que le echaron.



PC VGA 256 COLORES

Un cliente que ha perdido todo lo que tenía en el casino, te vende una manzana para poder volver a jugar.

EN BUSCA DEL ESTRENO

Sin más demora, pillé el taxi y llegué enseguida al bar de alterne. El rato de meditación trascendental en el retrete me sirvió para poder pasar a la zona reservada, donde un sujeto, con aspecto de gorila chulo me pidió unos cientos de pavos por dejarme subir.

Aunque llevaba dinero, entré con él en una amable conversación sobre programas televisivos, lo que terminó dándome a entender que era una persona de amplio nivel cultural. Subí entonces las escaleras, tras dejar a mi amigo "estudiando", para encontrarme al llegar arriba con una chavala –no mal formada– que me alegró por haber estado en la tienda de compras. Sin preámbulos, me quité la ropa, me coloqué la "goma" y entré de lleno en el asunto.

Aquella primera experiencia me sirvió de algo: comprender que sin amor la cosa no funcionaría. Mientras yo me esforzaba por hacerla feliz, ella mascaba chicle tranquilamente. Cuando se cansó del chicle, encendió un cigarrillo y me demostró que yo le importaba un pimiento.

Salí al balcón a respirar el aire, llevándome una caja de bombones que encontré en la habitación, para endulzar algo el mal trago. En la ventana de al lado vislumbré un pequeño recipiente parecido a una barra de labios, que me parecía interesante, pero al que no podía dar alcance. Y de pronto, el suelo se hundió bajo mis pies y aterricé en un gran cubo de basura, que era como yo me sentía.

Encontré algo entre los despojos que me guardé, y salí rápido del cubo, para evitar que el mal olor impregnara mis ropas.

Tiré los preservativos, sabiendo que no me harían falta, y pensé que en el mundo habría muchas chicas con las que pudiese pasar un buen rato, sin tener que pagar por ello. Un buen sitio para probar suerte parecía la discoteca, así que otro taxi y en marcha de nuevo.

BAILANDO SE ENTIENDE LA GENTE



Siempre he sido un bailón y moverme bajo los focos de colores de una discoteca ha estimulado mis dotes de ligón. De un primer vistazo, fiché a la chica más guapa de las que había a mi llegada. Era una imponente rubia de ojos azules y mirada insinuante, con la que me senté. Al poco rato estábamos bailando, aunque ella no parecía resistir la marcha de mi cuerpo serrano.



PC VGA 256 COLORES

Larry, Larry, aunque no te des cuenta estás a punto de cometer un tremendo error. Una partida perdida.



PC VGA 256 COLORES

En la discoteca tendrás que agasajar a Fawn hasta conseguir que salga a bailar contigo.



PC VGA 256 COLORES

Este no es método perfecto para pasar una noche de bodas, pero Larry parece que ha tenido algún problema.



PC VGA 256 COLORES

También tendrás que hacer equilibrios para obtener un bote de pastillas que te va a resultar imprescindible.



La forma de evitar al matón de la escalera es conseguir poner en la televisión su programa favorito. ¿Adivinas cuál?



En el cabaret, si tenéis la paciencia suficiente, podréis asistir a un espectáculo cómico en vivo bastante curioso.





Aunque te guste, como a todos, el buen vino, en esta ocasión deberás comprar el más barato del mercado.



Una mujer de, digámoslo así, "mala vida" está esperándote. Deberás evitar la tentación para no sufrir un "reventón".

Se sentó enseguida, argumentando que estaba cansada, y después de brindar al público admirado unos últimos pasos de baile, decidí seguir atacando.

La rubia se llamaba Fawn, y no mostró ningún reparo en contarme que adoraba los regalos, mientras me miraba de arriba a bajo de manera turbadora. Comenzaba a sentirme como una olla de agua puesta al fuego, y le regalé la rosa y los bombones. Aunque se puso contenta, me decía que ambas cosas eran perecederas, y que ella necesitaba algo que siempre le recordase que alguien la quería.

Animado de esta forma, no pude evitar entregarle el anillo de brillantes que encontré en el lavabo. Como de la noche al día, su cara cambió de repente, y se convirtió en una gatita melosa, que me decía sin parar que yo era el hombre de su vida, y que estaba dispuesta a todo con tal de tenerme para siempre a su lado. Al rato, estábamos haciendo planes de boda, y decidimos que ella iría arreglando los trámites, tanto en la capilla que funcionaba día y noche junto al casino, como en el hotel situado encima de éste último. Con toda la confianza que me daba mi enamoramiento febril, le di el dinero que me pidió y quedamos en vernos en la capilla.

UNA HERMOSA LUNA DE MIEL

La ceremonia no pudo ser más cutre. Flores de plástico y un sacerdote que a cada instante empinaba el codo, con una horrible marcha nupcial de fondo. No obstante, el ver a Fawn a mi lado me hacía pensar en lo que vendría luego, y por ello lo daba todo por bien empleado.

Terminadas las bendiciones del párroco y pagada la correspondiente factura, mi nueva esposa se marchó al hotel, diciéndome que pasado un rato me dirigiera a la suite nupcial que había reservado. Con impaciencia, esperé unos minutos y luego subí al cuarto piso, donde llamé a la puerta de la suite, fácilmente reconocible.

Algo que se asemejaba a un susurro desde el interior me indicó que pasara, y me encontré una fantástica cama decorada para la ocasión. Comenzamos los arrumacos, achuchones y demás, pero Fawn dijo no encontrarse relajada, y me pidió que comprara champagne.

Cuando me preguntaba cómo conseguirlo a la hora que era, un oportuno anuncio, a través de la radio, me dió la clave. Salí pitando a la busca de un teléfono, hice el encargo y volví lo más aprisa que pude.

A mi vuelta, ya había llegado la botella, y tomamos unas copas que me supieron a gloria. Luego, mi chica me propuso un numero especial, algo que le gustaba mucho a los hombres, según ella, y yo me dejé llevar, para terminar de una forma inesperada: atado a la cama, y contemplando como me vaciaban la cartera y todo el dinero que llevaba suelto.

Aunque parecía un mal sueño, resultaba ser verdadero, y la chica que estaba despertando todo mi amor, no era más que una buscona que desde el principio pretendió engañarme.

Resignado, corté como pude mis ataduras y me fui con tristeza de la habitación, llevándome como recuerdo el lazo. Por suerte había guardado en un bolsillo unos dólares que me permitieron recuperarme económicamente después de un rato en las máquinas tragaperras.

Decidí pagar mi rabia con las mujeres, visitando de nuevo el bar de alterne, donde al menos pude exigir pagando. Al salir del casino, encontré a un pobre desgraciado que lo ha perdido todo y se dedicaba a la venta de fruta. Me compadecí de él y le compré una manzana.

Cuando llegué a la habitación, el hecho de no llevar condones y lo tétrico del lugar me hizo escapar huyendo por la ventana. Desde ella, volví a ver el extraño bote en la ventana de al lado, y decidí cogerlo, atándome al balcón para mi seguridad.

Era una especie de barra de labios, con unas píldoras dentro, de las que ignoraba la utilidad, así que las guardé y continué mi deambular por una noche que me parecía cada vez más negra, más oscura y más tenebrosa.

Fui de nuevo al hotel, con la esperanza de que mi querida esposa se hubiera arrepentido, pero la suite estaba vacía y mi desesperación iba en aumento.

UN INTENTO DE SUICIDIO, QUE ACABA EN LA CAMA.

Un extraño impulso me llevó hasta el último piso del edificio, buscando una azotea desde la que verlo todo un poco más claro y mucho más alto. Al bajarme en el octavo piso, el corazón me dió un vuelco de muerte: Una hermosa pelirroja de ojos verdes como el mar hacía guardia en un pequeño mostrador, junto a la entrada de un pequeño ascensor privado que daba seguramente al ático.

Parecía una buena chica, por lo menos a primera vista y comencé a hablar con ella, buscando borrar mis negros pensamientos de aquella noche tan desastrosa. Se llamaba Faith, que en inglés significa Fe, y no parecía tener muchas ganas de charla. En mi torpeza, creí que algún regalo la predispondría en mi favor, pero no me quedaba nada que darle, salvo esa extraña barra de labios. Así que, tenía que arriesgarme. Se la entregué, y ví como su cara cambiaba de inmediato.

Abrió el pequeño bote e ingirió una por una las píldoras. Luego, comenzó a





Una boda rápida pondrá la miel en los labios a nuestro amigo, lástima que luego la cosa no salga demasiado bien.

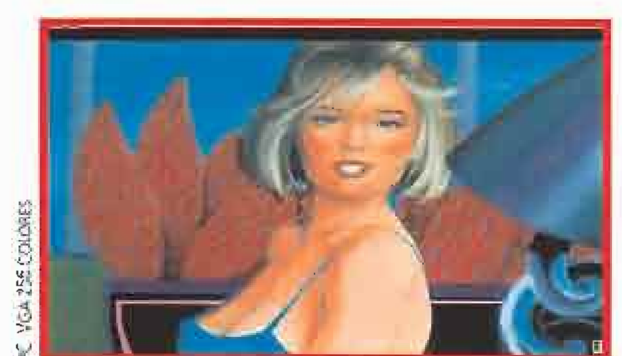


En este juego hasta los mensajes internos del sistema están realizados de una forma muy original y divertida.





Con las pocas monedas que tienes en el bolsillo y un poco de suerte en el casino, podrás multiplicar tu fortuna.



Fawn es realmente preciosa, pero esconde un pequeño defecto que tardarás poco en conocer.

Leisure Suit LARRY
In the Land of Lounge Lizards

ponerse muy extraña y a murmurar frases que denotaban que estaba excitándose a un ritmo de vértigo, por lo que comprendí que había tomado una fuerte dosis de afrodisíacos.

De repente, salió como perseguida por un diablo, mientras me contaba que iba a buscar a su novio para darle un recado urgente, del que me hice una remota idea.

Con el campo libre, abrí la puerta del pequeño ascensor y subí a lo que creí era la azoteza. Para mi sorpresa, me encontré en un ático muy bien decorado, donde parecía respirarse un extraño clima de relajación.

Busqué por las habitaciones sin encontrar a nadie, llegando al dormitorio que también estaba vacío. En un armario encontré una muñeca hinchable que, a esas alturas, ya me parecía la única mujer que no me daría ningún tipo de problemas, e intenté hincharla.

Entonces, al sacarla del armario, un clavo de la puerta le desgarró el tejido y salió disparada como un cohete a reacción hacia la terraza.

Corrí detrás de ella todo lo que mis piernas dieron de sí, para quedarme traspuesto con lo que me encontré: Una hermosa morenaza sumergida en un baño de burbujas, sobre el que vertía una cascada de agua tibia. Parecía que, por fin, la suerte estaba de mi lado, así que inicié la charla, aún con bastantes dudas sobre el resultado de la misma. La chica era muy simpática y me invitó a acompañarla en el baño.

Se llamaba Eva, como la compañera del primer hombre que pisó la tierra, y un rato de conversación tranquila y relajada y uno de los objetos que llevaba conmigo, consiguieron que me sintiera Adán al menos por un momento.

Como ya supondréis, todo terminó en el dormitorio, con un rato tan especial y maravilloso, que despejó de una vez todas mis dudas sobre el género femenino, y consiguió hacerme alcanzar la felicidad que andaba buscando durante toda la noche.

Dicen que no hay mal que por bien no venga –¡eso dicen!–, y el largo y durísimo camino que tuve que recorrer hasta encontrar a mi mujer ideal, me hace ahora apreciar en lo que vale la suerte que tengo al compartir mi vida con alguien tan maravilloso y especial como Eva.

Espero que todos tengáis la misma suerte amigos. Sin intentarlo nada se consigue. Así que, ya sabéis, duro con ello.

D.G.M.



La última planta del hotel encierra un tesoro muy especial. Larry debe conseguir todos los objetos que hay en el juego para poder acceder a ella.



Una vigilante jurado un tanto especial es quien guarda la puerta que da a la suite de Eva. ¡Ya os habréis dado cuenta que es nuestro objetivo final!



La decoración del hotel es suntuosa y totalmente surrealista. Parece el estudio de un pintor extravagante.



En la discoteca podrás mantener una interesante conversación con el equipo de programación del juego.



Una puerta cerrada es lo único que te separa del auténtico comienzo de la aventura más emocionante de tu vida.



Mírate bien en los bolsillos porque si has pasado por el casino, seguro que has obtenido un pase para la disco.



¿Y ahora qué? Ya no resta más que esperar a que Al Lowe se decida a programar la segunda parte del juego.



No, no es un globo... la utilidad de este objeto de plástico es un poco más escabrosa. ¿Adivinas para qué vale?



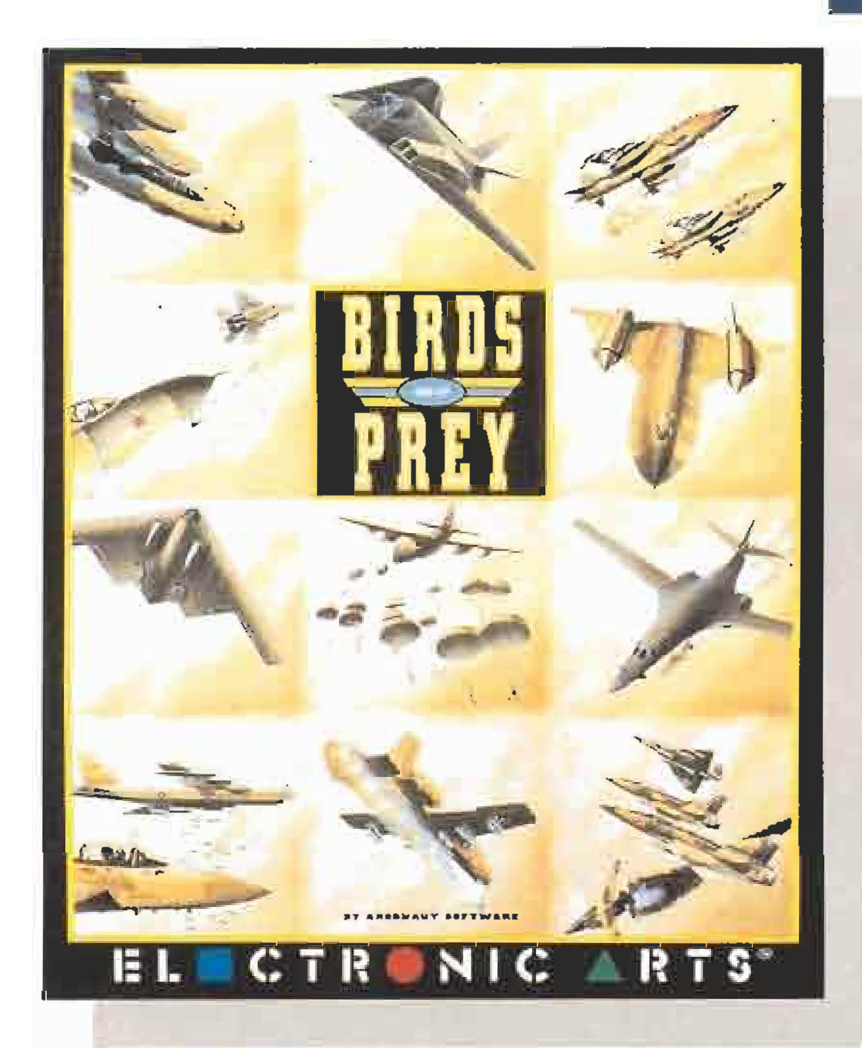
- SIERRA ON LINE
- Disponible: **PC EGA/VGA (16 colores), PC VGA/MCGA (256 colores)**

Aunque uno de los criterios básicos para medir calidad de un juego sea su originalidad, el hecho de que el programa que nos ocupa sea la versión actualizada de otro ya algo madurito, no le resta en absoluto interés. No todos tuvimos la suerte de jugar con el famoso Larry en su primera versión, en la que, entre otros obstáculos, existía el del idioma. Esto multiplicado por la dificultad que entrañaba el hecho de que Sierra aún no hubiese incorporado su actual sistema de iconos, convertía al programa en casi injugable para el publico español. Por otro lado, el abismo entre versiones en lo que a gráficos, sonido y animación se refiere, es tan grande, que podemos hablar de programas diferentes con el mismo nombre.

Larry representa al antihéroe en el que casi todos podemos vernos identificados, y sus peripecias se parecen extraordinariamente a las que cualquiera puede sufrir, lo que le otorga un carácter humano que pocos personajes de aventura gráfica pueden compartir. Eso sí, sus aventuras sólo parecen adecuadas para los más mayorcitos de la casa, por el simple hecho de que los jóvenes se aburrirían al no comprender la parte divertida de cada situación en la que se ve inmerso, a lo que sin duda ayuda el diálogo con bastantes toques "picantes". Una aventura genial en la línea de Sierra. *D.G.M.*

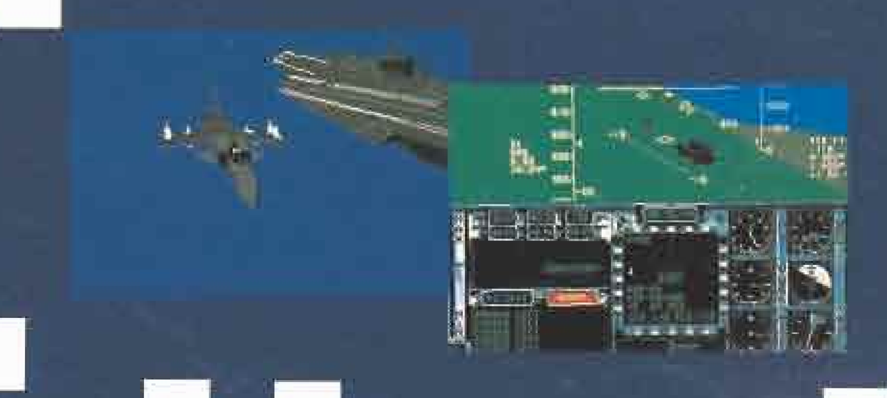


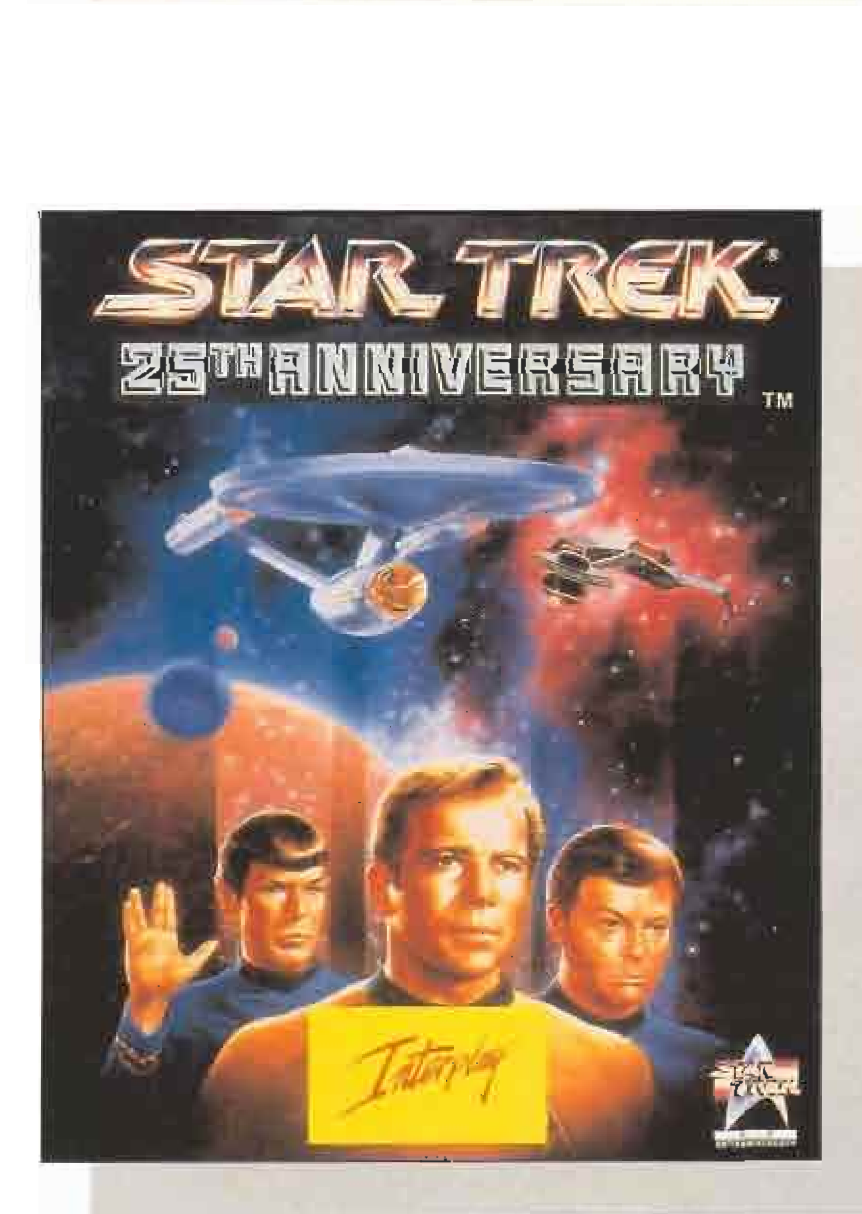




Birds of Prey. *Simulador*

La OTAN y las fuerzas aéreas soviéticas han iniciado una guerra total. Armado con 40 aviones de primera línea, tu misión es devastar las fuerzas aéreas, marítimas y de superficie del enemigo, protegiendo al mismo tiempo las tuyas.Pero tu enemigo es impredecible y está constantemente en movimiento, reparando y reaprovisionando sus fuerzas y planeando con detalle su próximo ataque.
Disponible en PC y Amiga.





Star Trek II. *Role Playing*

Eres el capitán James Kirk, comandante del U.S.S. Enterprise. Tú y la tripulación de Star Trek váis a embarcaros a velocidad hiperespacial en un viaje más allá de la última frontera.
Sumérgete en confrontaciones espaciales tridimensionales.
Investiga misteriosos problemas por toda la Federación.
Interactúa con las razas enemigas.
Disponible en PC .





DROSOFT. Moratín, 52. 4 º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64

LORD OF THE RINGS

El Señor de los Anillos. Ni más ni menos. El gran clásico. El primero. El inigualado e inigualable. El verdadero inspirador de un género. Dejadme que me relama un poco de gusto. Por fin ha caído en mis manos un juego basado en esa obra y tengo la oportunidad de comentarlo.

- INTERPLAY/ELECTRONIC ARTS
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **J.D.R.**

Sabed, aquellos que no lo sepáis, que "El Señor de los Anillos" es obra de J.R.R. Tolkien. Y que, además, es el gran originario de ese género de juegos que algunos seguimos, los "Maniacos del Calabozo", y que se llaman Juegos de Rol. Esto es para que os hagáis un poco a la idea de lo que significa para mí poder comentar este juego, de lo que significaría para cada uno de vosotros tener esta oportunidad. Quiero así, de paso, hacer un homenaje a uno de los, en mi opinión, mejores escritores de la historia y recomendaros de corazón que os leáis este libro. Bueno, perdonadme el panegírico y vamos a lo nuestro, al juego.

LOS ANTECEDENTES

No es esta la primera versión que se hace de la mítica obra. Ya en tiempos del conocido conversacional «The hobbit», que se basa en la novela homónima del mismo autor, circulaba por ahí otro conversacional reflejo de "El Señor de los Anillos". Lo cierto es que era bastante incómodo y lento de jugar, y pasó sin pena ni gloria por las pantallas de nuestros Spectrums. También se publicó alguna parodia de la obra, en idéntico formato, esta vez con algo más de éxito en Inglaterra. Respondía al nombre de «Bored of the rings» ("Harto de los anillos") y al parecer era bastante divertido.

Con la llegada de los 16 bits y el auge de los juegos de rol, se echaba bastante de menos este juego. Lo cierto es que muchos pensamientos conducen inevitablemente a la obra de Tolkien: cuando te enfrentas a unos orcos, cuando tu personaje es un hobbit, o cuando eliges tu grupo. ¡A ver qué maniaco no ha bautizado alguna vez al enano del grupo como Gimli o al fortachón como Boromir!

«El Señor de los Anillos» es obra de J.R.R. Tolkien, inspirador de los Juegos de Rol, un género que todos los maniacos seguimos con pasión.

UN POCO DE HISTORIA

Llegado este punto, se hace necesario hablar del contenido de la magnífica obra que respalda al juego. Francamente, no quiero ser aburrido. Estoy convencido que todos habéis leído el libro y seguro que los que no lo hayáis hecho, lo vais a hacer en las próximas semanas. Por eso, valgan las líneas siguientes como recordatorio (para la mayoría) o aperitivo.

Tras su cumpleaños 111, el señor Bilbo Bolsón dio una pequeña sorpresa a sus convecinos: desapareció en mitad de la fiesta. Tras él, quedaba su sobrino bienamado, Frodo. Ambos eran considerados por sus congéneres, los hobbits, como algo excéntricos. Ya se sabe: se mezclaban con elfos y magos, se iban de aventuras... El problema era un misterioso anillo que Bilbo había encontrado en sus correrías (ver "El Hobbit"), cuyo origen era desconocido. Al menos, hasta que Gandalf llegó a la aldea y se lo narró a Frodo. Algo había que hacer, pues el peligro para la Tierra Media era evidente. Por tanto, Frodo va a comenzar un viaje de magnitudes épicas, en el que su fuerza, su resistencia y su astucia serán puestas a prueba en numerosas ocasiones. Por suerte, no está sólo: su amigo Sam



EL PODER DEL ANILLO

Gamyi y sus parientes, Merry y Pippin –conste que me emociono al escribir estos nombres–, le acompañarán desde el principio en su odisea. Pero muchos otros personajes se les unirán en el camino, otros les ayudarán brevemente y otros les intentarán cazar. Entre estos, los temibles Jinetes Oscuros, bajo el mando directo del malvado Sauron. Así, el viaje se desarrolla por infinidad de sitios, que no voy a enumerar ahora, ya que habréis tenido la oportunidad de explorarlos o la tendréis próximamente. Bástenos decir que uno de tales sitios es Rivendel y allí se formará la Comunidad del Anillo.

TURNO PARA EL JUEGO

Este es la primera parte de lo que posiblemente será una trilogía de JDRs. En él, hemos de recorrer el tramo de camino que va de la Comarca –tierra habitada por los hobbits– a Rivendel, donde nos esperan Bilbo y Elrond, entre otros, para decidir el destino del Anillo. Inicialmente, nuestro grupo, como en el libro, lo formarán Frodo, Sam y Pippin, con Merry esperándonos no muy lejos. Frodo es el portador del Anillo, y, como tal, debe mantenerse alejado de los Jinetes Oscuros.

El juego sigue bastante de cerca el desarrollo del libro (con la pronta aparición de Lobelia Sacovilla exigiendo sus derechos sobre el recién abandonado hogar de Frodo), pero añade



La aventura comienza con tre pequeños hobbits que tendrán que enfrentarse contra el malvado Señor Oscuro.



Durante el juego podremos entrar en las casas de nuestros vecinos y solicitar su ayuda o intercambiar objetos.



El libro de J.R.R. Tolkien ha sido perfectamente recreado por Interplay. En el juego están todos los personajes del texto.



Superar los accidentes geográficos que hay en nuestro camino no será una misión fácil para un pequeño hobbit.

numerosos personajes y localizaciones. Como bien afirman los autores del juego, ésto no se hace con la intención de mejorar la obra de Tolkien, si no para hacer el juego más entretenido a quienes han leído el libro. Vamos, que no sea una repetición pura y dura. Y por tanto hay mucho, mucho, mucho que explorar... Esta es la primera característica que llama la atención: el juego se desarrolla sobre un mapeado inmenso, pero con gran fidelidad al original del Tolkien.

El movimiento, la exploración, se hacen con un sistema parecido al de «Megatraveller»: se ve el mapa a vista de pájaro, con nuestros personajes moviéndose por él en una perspectiva de pseudo-tridimensionalidad. Dicha perspectiva es poco eficiente en ocasiones, la típica en que crees que puedes pasar pero no cabes.



Nuestro viejo colega Frodo tendrá que buscarse la vida para reunir un equipo que le ayude en su misión.

Este juego está pensado para que las siguientes partes de la aventura le continuen en sucesivos programas.



La idea de utilizar el conocido "Señor de los Anillos" para hacer un juego de rol es bastante atractiva.



Los diversos menús nos permitirán interrelacionarnos con el medio de "La Comarca" y todos sus habitantes.

También hay magia, aunque ya se sabe que Tolkien no abuso de ésta en su mítico libro.

LO QUE SE PUEDE HACER

Los integrantes del grupo pueden hacer numerosas acciones. Para empezar, van por libre cada uno. O sea, sólo se controla directamente al líder. Los demás se quedan parados en tanto no se les ordene ir a algún sitio. Este método puede resultar bastante pesado en la exploración del territorio, pues hay que ir llevándolos de uno en uno. Para acceder a sus acciones, se da al botón derecho del ratón y aparecen los iconos posibles. He aquí un defecto del juego, y es la lentitud con que tal menú aparece. En fin, tampoco parece que vaya a ser desesperante, pero sí creo que se podía haber pulido algo más.

De todas formas, a lo que vamos, a las acciones posibles. Puede atacar (menos mal), coger o comerciar con algunos objetos, los puede utilizar, aprender habilidades de alguien... También es posible usar las citadas habilidades, que se agrupan en tres clases: de combate, de acción (como ocultarse, saltar, leer...) y de sabiduría. Por ejemplo, ante una colina, podremos escalarla seleccionando la habilidad homónima. Esto es un punto a favor del juego, ya que muchos otros presumen de tener habilidades, pero luego no se sabe muy bien dónde se usan.

Puede hablar con otros personajes. El sistema de diálogo es muy similar al seguido en «Ultima». Se le pregunta por alguna cosa al principio (por ejemplo, News, noticias) y te comenta algo. De ese párrafo, algunas palabras son claves y, al preguntarle sobre ellas, revelará más información. Una forma fácil y entretenida de descubrir datos para la aventura.

También hay magia. Ya se sabe que Tolkien no abusó de ella en su libro. Sin embargo, todos sabemos que ningún JDR que se precie, carece de la misma, y en cantidades abundantes. Este juego te permite usar magia, pero, respetando la obra, su uso ha de ser bastante raro. De hecho, tan sólo hay ocho hechizos. Junto a ellos, también existen algunas palabras mágicas que encontraremos en nuestros viajes. Dichas palabras producen sus efectos si se gritan en el lugar y tiempo adecuado. Y esto me recuerda que en el juego también se introduce la dimensión del tiempo. Dicho de otro modo, ciertos acontecimientos sólo pasan a determinada hora del día.

Aparte de lo dicho, también hay opciones para cambiar de líder o personaje del grupo y ver las estadísticas, inventario, etc.., de cada miembro. Y, por supuesto, para grabar la partida.

A MODO DE RESUMEN

Con todo lo dicho hasta ahora, resulta bastante difícil aclararse si el juego es bueno o malo. Ya debéis saber que es bastante fiel al venerado libro, pero todavía no estáis seguros de si merece la pena su adquisición. Pues bien, las siguientes líneas aclararán el dilema.

Los gráficos no son gran cosa ya en juego. Por supuesto, la presentación es visualmente soberbia –en audio ya se sabe que los PCs...–, y nos introduce en la aventura tal como el libro hacía: en ella asistimos a la fiesta de cumpleaños de Bilbo, así como a la llegada de Gandalf con historias sobre el Anillo. Volviendo a los gráficos del juego, me limitaré a calificarlos de funcionales. O sea, no me gustan, pero se distinguen. También hay que exceptuar aquí tanto los iconos como las pantallas que salen en acciones puntuales. Del sonido es mejor no hablar. Los denodados esfuerzos del PC son vanos en su intento por agradar en este aspecto.

Ahora no tengo más remedio que referirme al manual de instrucciones. Su importancia es vital, pues incluye unos 260 párrafos que habrá que leer en los momentos en que el juego así lo indique. Esta forma de protección es bastante habitual en los JDRs –el «Shadow Sorcerer» también la tiene–, y poco a poco hemos de acostumbrarnos a ella.

Adicción sí hay. Pese a la lentitud de aparición del menú y de movimiento. El que podamos ver y dialogar con los personajes de «El Señor de los Anillos», o explorar los lugares por ellos visitados, es una prueba de la misma. Y éste es el gran punto a favor del juego, la relativa fidelidad con que se ha recogido cada aspecto de la obra. De dificultad no me atrevo a hablar. Sólo recalcar la ya expresada idea de la enorme extensión a recorrer, que ha de dar muchas horas de entretenimiento a todos los JDR-adictos. Pese a tal larguedad, lo cierto es que se encuentran cosas sin tener que pasarse horas y horas paseando, con lo cual no hay riesgo de monotonía.

Esta nueva versión informática de «El Señor de los Anillos» es una gran adaptación del libro del mismo nombre y como tal merece ser tenida en cuenta. En él encontraréis semanas de diversión compartida con clásicos aventureros. Animaos, que Frodo, Sam y todos los demás os esperan impacientes.

F.H.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

Mapa: o te lo haces o te lo aprendes. El problema puede ser coger un punto de referencia desde el que empezar a hacerlo. Pues bien, yo os recomiendo que tal punto sea la esquina noroeste del juego, que no está muy lejos del inicio de la aventura.

Para seguir sin perderse mucho, aconsejaría buscar ahora el límite sur de las tierras. Hallados estos dos límites, ya tenemos un lado del mapa y podemos ir explorando hacia el Este con relativa facilidad.

Habla, habla, habla. Los hobbits son muy chismosos y al preguntarles por News (noticias), te contarán algunas cosas, a veces de gran interés, a veces sin él. Intenta dialogar con cada personaje que encuentres y probablemente no te arrepentirás.

Antes de entregar la llave de tu ex-hogar a la pesada de Lobelia, explora bien el agujero: dentro hay algunas cosillas que luego podrán ser útiles.

No intentes, bajo ningún concepto, salir de la Comarca por el famoso puente del Brandivino. Adivinas quién te espera allí...

HECHIZOS

A continuación incluyo una relación de los hechizos del juego, con sus efectos. ¿A qué lo estabais deseando?

Winterchill: crea un área de frío alrededor del objetivo.

Firefinger: hechizo de ataque que produce una llamarada bastante eficaz.

Vinecrush: hace salir del suelo piedras que obstaculizan y dañan al enemigo.

Countermagic: deshace encantamientos, por ejemplo, puertas mágicamente cerradas.

Unlock: abre cerrojos normales.

Illuminate: enciende una luz en lugares oscuros.

Animalspeak: permite charlar con los animales.

Healinghand: cura heridas.



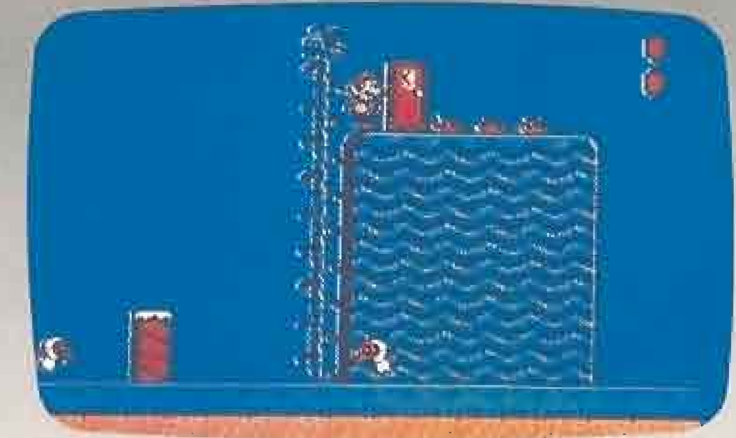

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO
¿PUEDES RES
TANTA DIVER

ISTIR SION?



KUNG FU (ACCION)

[illegible] (ACCION)



BLUE SHADOW (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS (AVENTURAS)

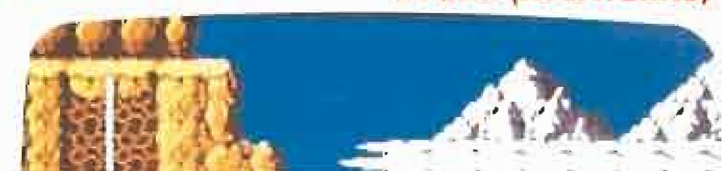


AVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS II (AVENTURAS)

MEGAMAN II (ACCION)

RYGAR (AVENTURAS)





Distribuidor exclusivo para España

Teléfono: (91) 803 66 25



¿Qué hay de nuevo viejo? Seguramente pensarás que esto no lo decía yo, sino un primo mío, y es probable que tengas razón. Lo único que pasa es que últimamente ando con los cables un poco cruzados debido al gran lío en que me he visto metido y a la cantidad de tortazos que he tenido que soportar. Aún no sé cómo he conseguido escaparme de dar sabor a un horripilante guiso de conejo, pues sin duda hubiese tenido un final parecido si mi querida señora Herman hubiera vuelto a casa un poco antes.



Uno siempre ha sido lo que se dice un manitas para cierto tipo de encargos, y sólo a personas o animales de mucha confianza se les puede responsabilizar de determinadas tareas. Así que cuando mamá Herman salió de compras durante una hora, no tuvo ningún problema en dejar a su dulce pequeño al cuidado del más fiel guardián: El viejo Roger Rabbit.

Con un suave tono de despedida, la señora dijo adiós a su bebé del alma, y a mí me recordó, también "suavemente", que habría un poco de jarabe de palo con algún otro condimento, si al pequeño le ocurría cualquier cosa.

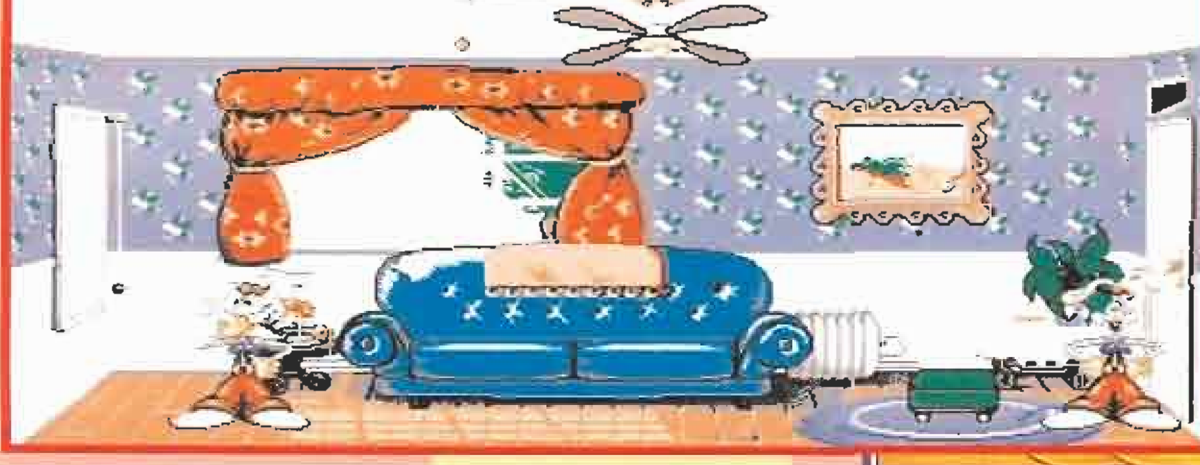
Ante tal recomendación, decidí dedicar toda mi atención al bebé. Sin embargo, él no estaba dispuesto a colaborar, pues mientras mamá salía por una puerta, el nene hacía lo propio por otra, dejando cerradas tras de sí todas las puertas, ventanas y agujeros por donde seguirlo.

Comprendí entonces el sentimiento de todos mis congéneres, presos en cualquier tipo de trampa y sabiendo que el tiempo irá pasando, hasta que la llegada del cazador ponga fin a tan terrible espera. En mi caso, el "cazador" era una dulce señora de 120 kilos de peso, que arrea con el rodillo de amasar como si se entrenara para ello. Estos argumentos me convencieron de que, o actuaba, o mi mamá adoptiva se quitaría el frío del cuello con una suave piel de conejo.

EL PLAN DE FUGA.

Por intuición, podía imaginar que la criatura seguiría un camino que le llevase a localizar algún apetecible biberón, así que el plan era bastante sencillo: escapar de la casa y recorrer el barrio a la búsqueda del blanco elemento.

Con mi acostumbrada frialdad, me puse manos a la obra y aquí empezaron los porrazos. Superando los dolores de cabeza, que tan marcado me han dejado, intentaré contarte un poco cómo fue la cosa, para que puedas hacerte una idea y comprendas mi situación actual.

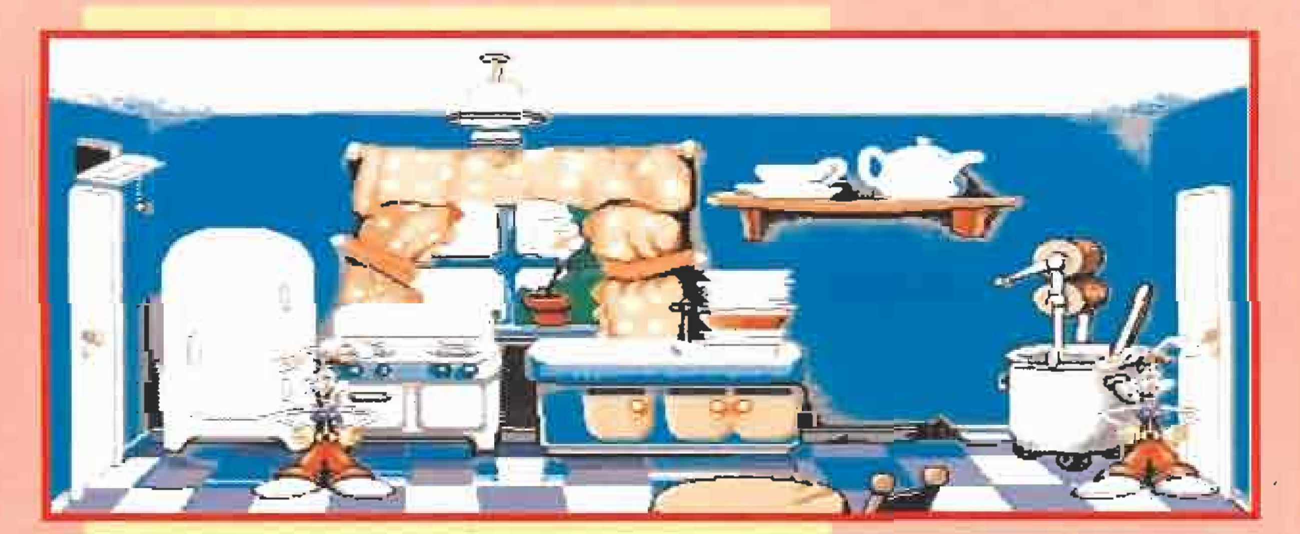


LA HUIDA DEL SALÓN

Con la ayuda de los muelles, conseguí refrescar un poco el ambiente y, después de algún planchazo, la situación dio un giro que me permitió cambiar de aires.

Eso sí, en mi bolsillo llevaba la llave sin haber tenido que mojarme las manos.





ALGO SE ESTÁ COCIENDO

Jugar con fuego siempre da sed, así que busqué como loco un refresco. Pero no cabe duda que patiné, porque no lo había. Colocada la vajilla, me columpié un poco antes de lavarme la ropa, para abandonar la cocina con un aspecto más limpio.





CHULETAS A LA BRASA

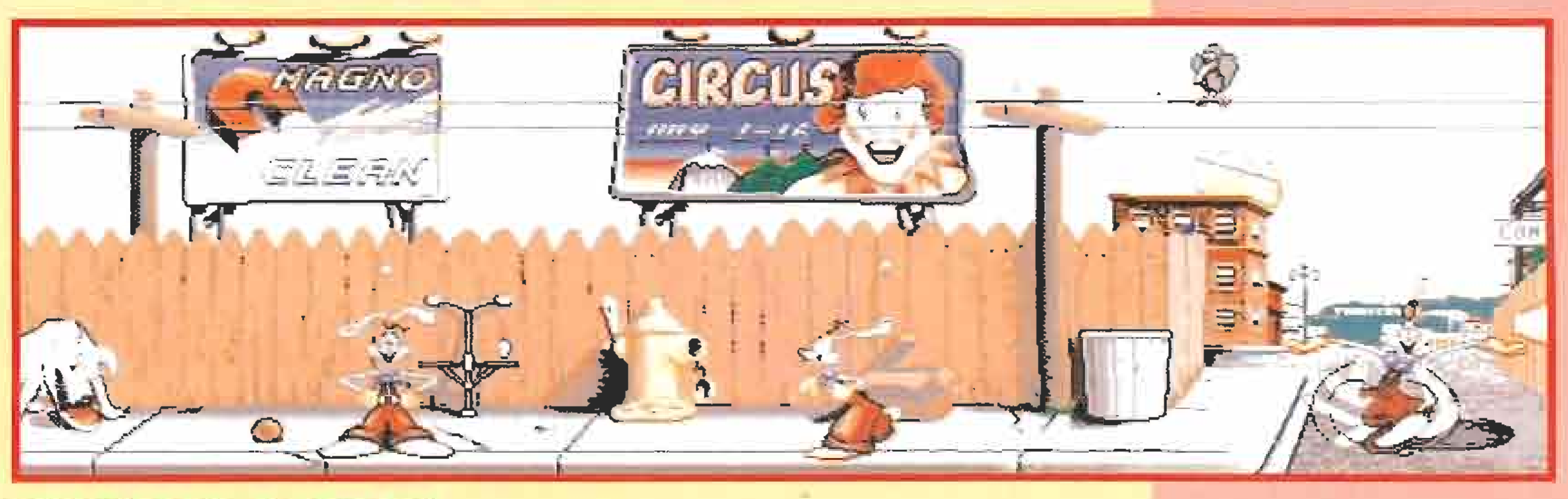
El pobre chucho no podía resistirlo más: o se comía una chuleta, o al primero que pasara. Y si era un conejo mejor. Decidí invitarle al primero de los menús.

El agua no sólo sirvió para enfriar, sino que también ayudó a subir. Algo de jardinería, un número de circo y un suave balanceo, y ya estaba en la calle.

DESPUÉS DE LAVAR LA ROPA, NADA COMO UN BAÑO

El suelo del baño estaba hecho una pena por alguna gamberrada del pequeño fugitivo. Algo absorbente solucionó el problema. Tomé medidas para que el aire cálido se repartiera mejor por la habitación, jugué un poco con el jabón y el desatascador, y decidí comprobar cómo andaba de peso después de tanto trompazo.

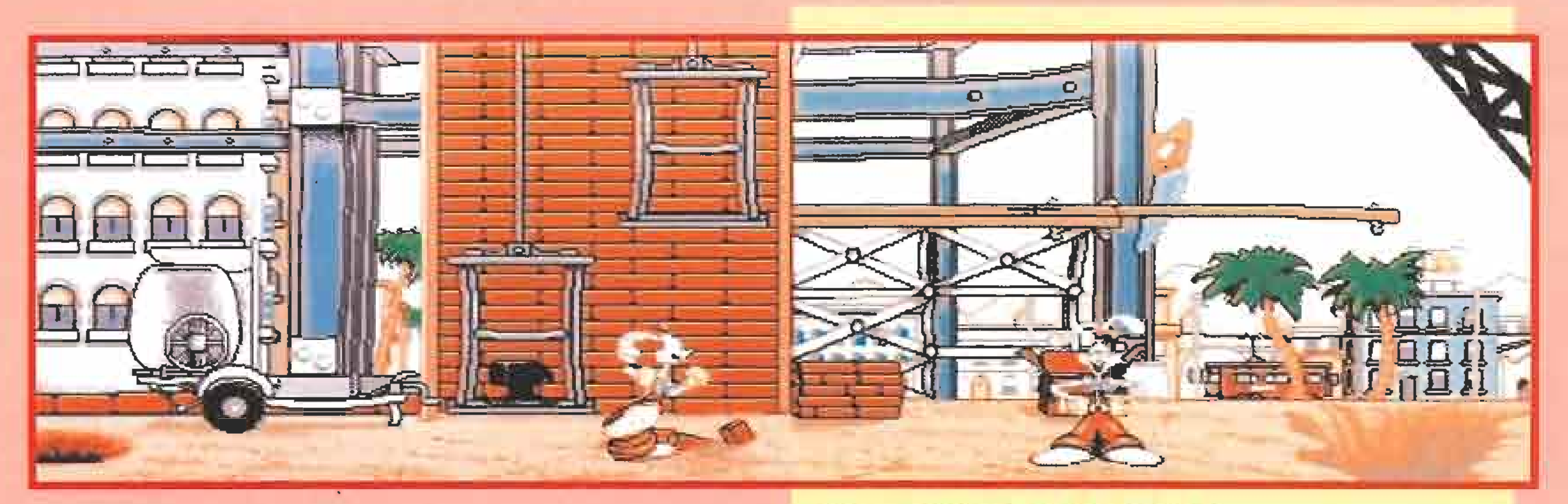
La báscula debía estar burlándose de mí, porque marcaba toneladas, así que me propuse cargármela defintivamente, saltando desde muy alto. Luego, un poco de perfume y a volar.



PASEO POR LAS ACERAS

Entre picotazos y saltos, terminé hasta las narices de plumas. Busqué la salida por todas partes, incluyendo las más sucias. Paseando a ciegas, utilicé mi atractivo personal hasta lo más profundo.





UNA CURIOSA BATALLA

A veces, un cañón improvisado puede ser tres veces útil. Conseguí equilibrarme a fuerza de ladrillazos y después de hacer un poco el Tarzán, la artillería volvió a situar las cosas en su sitio. Decidí cortar por lo sano y dirigirme sin dudarlo hacia la central lechera en busca del pequeño.

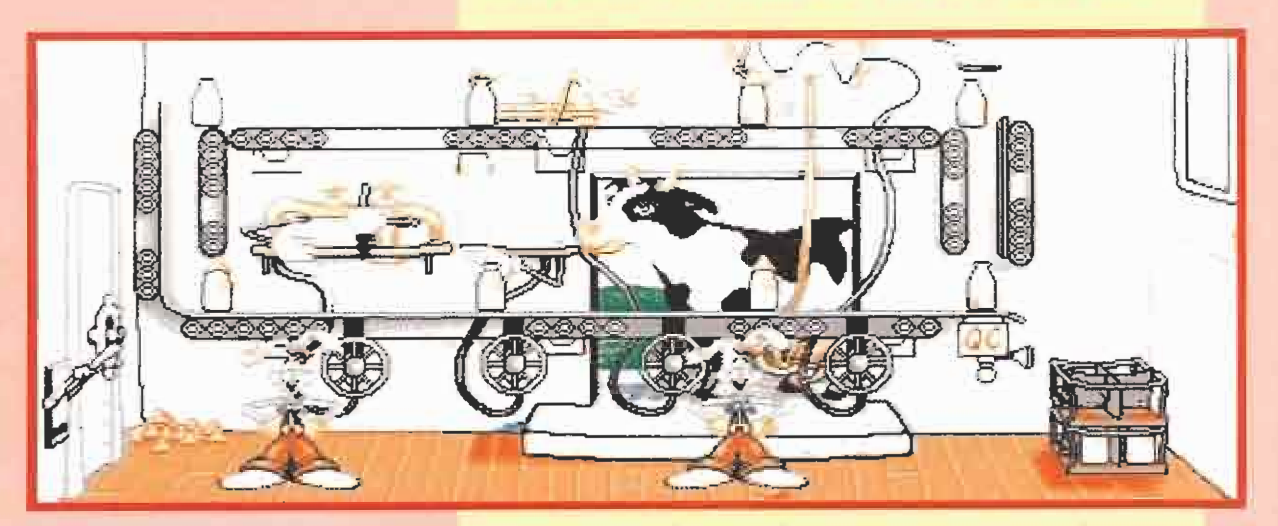
rabajito fácil

Roger Rabbit IN HARE RAISING HAVOC



Roger cambia de escenario pero sus aventuras son tan divertidas como antes.

NO ESTÁ BIEN CONTAR EL FINAL DE LAS PELÍCULAS



Aunque el productor anda muy contento con mi trabajo, no creo que me perdonase seguir revelándote la trama de la película, porque hundiría la taquilla, pero... una alimentación sana a base de mucha leche me llevará hasta mi objetivo. En el fondo, tengo que reconocer que no sólo el recuerdo de Mamá Herman me ha empujado en todo momento, sino que algo dentro de mí se quiebra cuando veo a este pequeño diablo, y me hace olvidar los porrazos. Y es que, aunque sea conejo, uno también puede tener su corazoncito. Nos vemos en la próxima, amigos.

NUESTRA OPINIÓN

- **DISNEY SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **Videoaventura/Arcade**



Roger Rabbit irrumpe con fuerza desde la pantalla grande hasta nuestros monitores. Amparado en una productora de la potencia de la Disney, suma a sus notables cualidades gráficas, un impresionante despliegue sonoro. El programa utiliza, además de las posibilidades de los equipos con los que es compatible y de algunas tarjetas de sonido como la Sound Blaster, las prestaciones de un nuevo ingenio sonoro concebido por la propia Disney, para ser incorporado a los productos de nueva creación. El aparato en cuestión se llama Sound Source o, lo que es lo mismo, Fuente de Sonido, y es merecedor de un estudio más profundo que haremos en breve.

Volviendo al programa, consta de unos hermosos gráficos de gran tamaño, que se mueven con una animación digna de cualquier película de dibujos animados. En cuanto al argumento, nuestro amigo tiene que conseguir encontrar al pequeño Baby Herman antes de que su madre vuelva a casa. Tomando cosas de una videoaventura, por el rompecabezas que significa cada nivel, y de un arcade, por el dinamismo de las acciones que ejecutamos, resulta una mezcla enormemente agradable.

Aquí no se trata simplemente de matar marcianos, ni tampoco de quebrar nuestra mente entre montañas de objetos y situaciones en los que uno no sabe por donde empezar. En cada pantalla hay unas cuantas cosas para hacer, y sólo la correcta combinación de las mismas nos dará la clave para terminarla.

La dificultad parece haber sido dosificada de forma que no llegue a ser traumático no poder superar una pantalla, aunque en todas haya que pensar bien qué hacemos, antes de salir con éxito. Todo ello convierte el producto final en algo simpático, divertido y bien realizado, lo que sin lugar a dudas es el objetivo perseguido por cualquier casa de software a la hora de diseñar un producto informático dirigido al ocio.

Es imprescindible contar con un equipo medianamente rápido para no restar vistosidad al juego. Sin duda, estamos ante un programa que dará que hablar.

D.G.M.

LA PUNTUACION

"Una combinación perfecta de arcade y videoaventura."

NO TE "CONSOLES" CON MENO

325 pts

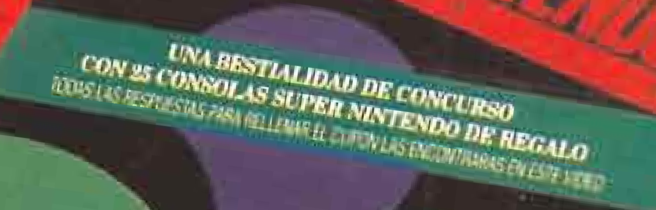


180 páginas llenas de mapas increíbles, juegos atómicos, novedades alucinantes, y... todo lo que necesitas para tu consola de vídeo juegos.

¡¡Reserva ya tu ejemplar en el quiosco!!

Este mes, GRATIS un atómico vídeo que te descubre todos los secretos de la nueva SUPER NINTENDO

PRESENTA
LO SUPER SUPER DE
SUPER NINTENDO



YO NEXUS 7

«HÉROES DE LA PANTALLA (1)»

Y ahí van, dispuestos a todo. Atrevidos, valientes, amantes de la justicia y la aventura. Sí, son nuestros amados héroes de la pantalla, personajes de la ficción o la leyenda que gracias a la magia de la programación, se convierten en los "alter-egos" que jamás habríamos soñado: Piratas, robots, magos, policías especiales... Sus situaciones nos producen taquicardias, sudores y emociones. Con ellos viajamos de mundos perdidos, a mansiones y bosques embrujados donde nunca se sabe bien lo que va a ocurrir en cada instante. Y todo sin levantar el trasero ni salir de casa.

La trilogía «Héroes de la Pantalla» quiere rendir un justo homenaje a los creadores del software de entretenimiento, a sus dibujantes, músicos y programadores, gracias a los cuales –a su imaginación, arte y entusiasmo– gozamos de horas de diversión. ¡Va por ellos! ¡Que empiece el desfile !



FREDDY HARDEST: El héroe-piloto-espacial más famoso y cotizado de la nación. "Federico el más duro" –así se llama nuestro playboy galáctico–, es toda una superestrella con fama de guapetón entre sus muchas admiradoras. Sus hazañas son conocidas en toda la galaxia. También sus borracheras. Dicen las malas lenguas que tiene anotadas más de 500 direcciones de Pub's y tabernas interestelares. Por eso no es de extrañar que ande de reparaciones con su nave, que frecuenta estallar con los meteoritos de turno. Ya sabes Freddy lo que decía aquella canción de Stevie: "Si bebes...".



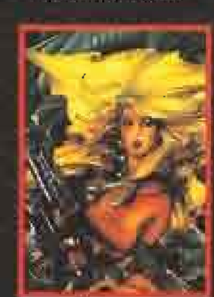
ELVIRA: No hay otra bruja tan despampanante como ella. Aunque no conocemos bien sus medidas –¿120-60-90?–, sí sabemos que anda metida en líos por lo de la herencia del castillo de su abuela Emelda. "Elvi" se ha empeñado en modernizarlo con neón y música disco –por eso del turismo–, pero claro, la "basca" que habita el local (¡vaya panda para el museo de cera!!) no parece dispuesta a facilitarle las cosas. En fin, ¡qué se le va a hacer! Si Elvira nos lo pide, tendremos que ECHARLE UNA MANO DONDE SEA. No seáis mal pensados, ¿eh?



ACE/DEXTER: Sobrino legítimo de Flash Gordon. Sus líos comenzaron cuando el grosero Borf –malvado diablo azul, jefe de los Goons– secuestró a su prometida Kimberly, una chica de muy buen ver, por cierto. Para más inri, Ace fue alcanzado por el rayo rejuvenecedor –invento de Borf– y se transformó en un jovencito casi indefenso llamado Dexter. Ahora anda como loco buscando a su amada con sus dos personalidades al precio de una. Esperamos que cuando la encuentre, esté ya convertido en Ace, porque si no, tal vez ella le dé calabazas a un noño rubio al que el traje de héroe le queda demasiado grande. ¿No creéis?



MR.PACMAN: Legendario tragón de pastillas de colores. Es todo un veterano en esto de corretear fantasmas por los pasillos, cuando no le corretean a él... Le gusta la fruta a mogollón. Lo peor es que siempre anda empachado y todos sabemos que no es bueno comer mucho para practicar footing. A él no parece importarle, pero, de vez en cuando, le dan un pisotón y le despachurran por el suelo. Nunca batirá los 1000 mts lisos.



LORNA: Rubia, exhuberante, de graciosos movimientos sensuales. Toda una amazona. Se siente fatal desde que perdió a su androide corazón nuclear. Por eso, un buen día empuñó su rifle espacial y se lanzó a la búsqueda de su amigo por aquellos caminos y pantanos del señor. No es su moto galáctica lo que nos gusta, es ella la que "está como una moto".



GUYBRUSH THREEPWOOD: Bajo este liosillo nombre –hay que reconocer que no se llama Manolo precisamente–, se esconde uno de los proyectos de pirata más prometedor de todos los tiempos. El chico llegó a la Isla de Melée en busca de fama aventurera y se ha dado cuenta de que obtener el carnet de pirata homologado –como él quiere– no le va a resultar tan fácil como pensaba. Tendrá que robar, buscar tesoros y decir tacos, y además le han contado que un tal "LeChuck, el fantasma" anda causando "colitis" diversas a la población. Esperamos que el muchachito se anime a la búsqueda del Secreto de la Isla de los Monos. Por lo pronto, esa maldita bebida llamada Grog ya le ha producido a Guybrush más de una gastritis aguda.



DAN DARE: De profesión: Afamado personaje de comics y piloto de futuro. Mekon (el malo de la película) quiere esclavizar a la humanidad y convertir a los humanos en feos mutantes. Dan deberá evitarlo a toda costa. Eso sí, sus puños tendrán que encontrarse con todo un desfile de cabezones, cornudos, piecornios y otras alimañas horrendas. ¡Suerte colega! La vas a necesitar.

Rafael Rueda

Continuará...

MICRO Manías

LA Otra PANTALLA



Baby Hermann es el protagonista de esta magnífica pantalla que nos ha enviado nuestro lector y amigo Jose Luis Gutierrez Novas de Palma de Mallorca.

Seguramente a todos vosotros, y a nosotros también, nos gustaría "jugar" con esas muñecas. Esperamos que nuestras lectoras, –que haberlas haylas aunque den pocas señales de vida porque ni nos mandan cartas ni pantallas ni nada de nada, sólo algún truquillo que otro de vez en cuando–, no nos tachen de machistas.

Desde aquí les invitamos a que envíen sus comentarios, ideas, pantallas y todo lo que se les ocurra. Estamos esperando vuestras cartas chicas.

Busca las diferencias



MEGADRIVE



ARCADE

No pocas controversias ha causado –por lo menos en nuestra redacción– la llegada a la Megadrive de uno de los personajes más "monos" de los últimos tiempos, el dicharachero e intrépido Toki. El motivo de tanta polémica no es otro que el hecho de que la conversión realizada para Megadrive no respeta totalmente el diseño y trazado de los escenarios –aunque sí lo hace su desarrollo– de la máquina original, que Ocean sí mantuvo en su adaptación a los ordenadores domésticos.

Ha habido opiniones para todos los gustos: que si es mejor, que si es peor, que si los niveles son más largos, que si no son tan divertidos. En fin, como siempre deberemos aludir a eso de que sobre gustos no hay nada escrito y lo mejor es que cada uno juzgue por sí mismo...

COCINA RÁPIDA PARA INFORMÁTICOS HAMBRIENTOS

DISCOS A LA VIANDE AVEC DU PAIN

¿A quién no se le ha olvidado hasta comer cuando está delante de su ordenador enfrascados en una tarea imposible? Pues como no queremos que os quedéis escuálidos y famélicos os vamos a dar una de las recetas más importantes de nuestro repertorio. Nuestro Chef de Cuisine, el inefable Eleno Santonjo, nos ha preparado cuatro imágenes con sus correspondientes textos explicativos que os mostrarán paso a paso la realización de un exquisito platillo que os va a hacer rechupetearos los bytes del gusto.

¿Tenéis puesto el delantal? ¿encendido el fuego? ¿las cazuelas listas? ¿los utensilios a puntos? ¡Allá vamos!



Los ingredientes necesarios serán los habituales que hay en cualquier cocina moderna. Sal, especias y, lo más importante, cuatro disquetes frescos del día. Es importante que estén sin formatear y que sean de alta densidad, puesto que su carne es mucho más tierna y sabrosa.
Para darle un aspecto de terminación absolutamente profesional al plato siempre podéis pelar dos, quitarles el plástico, y dejar dos con piel. Recordad que esta piel es la que tiene más vitaminas.
El color de los discos también es bastante importante, los negros son mucho más jugosos y en su salsa podréis mojar mucho mejor.



El segundo paso consiste en calentar una sartén, o una plancha, con una cucharadita de aceite de oliva de un grado, hasta que esté al rojo vivo.
Luego sobre ella se extienden los cuatro discos. Uno a uno. Y se espera hasta que estén doraditos. Esto se nota por un olor similar al del plástico quemado que inundará vuestra cocina. En este momento se les añaden las especias y se coloca un buen pedazo de carne junto a ellos.
El tiempo de fritura oscila entre dos y tres minutos. Si os pasáis quedarán duros e incomestibles así que lo mejor es que tengáis un cronómetro preparado para calcular perfectamente los segundos justos.



La presentación final en la mesa es esencial para todo Chef que se precie. Fundamental es también la colocación de la carne, en la posición opuesta a la del comensal, los discos, en abanico frente a él, y una rebanada de pan para que pueda mojar en la salsa.
Este plato hay que servirlo caliente sin dejarle que repose porque enseguida pierde el calor y se vuelve insípido. Ya sólo nos queda un paso antes de llenar la barriga...



...Abrir el cubo de la basura, tirar la guarrería que hemos estado haciendo y abrir una buena bolsita de patatas, unas aceitunitas y unas cervecitas. Nosotros es lo que hicimos y, oye, pasamos un rato divertido, destrozamos cuatro discos y luego nos pusimos ciegos de comer con algo verdaderamente apetitoso. Que una cosa son las bromas y otra la pitanza. Y ya sabéis el famoso refrán: con las cosas de comer no se juega.

¿Cómo es que se permite la venta legal de infinidad de "clónicos" diferentes de las más conocidas consolas?

¿Por qué [illegible]

¿Cuándo se pondrá a la venta el primer sistema de realidad virtual verdaderamente accesible para el usuario normal?

¿Qué razón hay para que de nuevo volvamos a las andadas y empiece a haber super juegazos por ahí en el extranjero que tardan meses, e incluso años, en aparecer por nuestro país?

HUMOR por Ventura & Nieto



SABÍAS QUE... Sega ha sido nombrada proveedora oficial de la Olimpiada? Para que quede constancia de su presencia todos los participantes dispondrán de una Megadrive con cinco juegos en sus habitaciones.

FORMIDABLE la rápida e imparable aparición de los sistemas CD-ROM en el mundo informático y la consiguiente bajada en picado de los precios de accesorios y demás aditamentos que permiten convertir a nuestros ordenadores en auténticas y potentes máquinas multimedia.

LAMENTABLE que muchas distribuidoras en nuestro país todavía no se hayan enterado de que existe una cosa llamada CD-ROM, y que aunque haya muy poco software disponible en este formato nadie se animará mientras no se vendan los programas.



Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79



URGENTE



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODO EN ESTA PAGINA ES SEGA

Y TODOS LOS CARTUCHOS* SEGA QUE PIDAS POR CORREO A MAIL TE COSTARAN 500 PTS MENOS

TAMBIEN EN LAS TIENDAS MAIL

* CARTUCHOS EXCEPTO OFERTAS

¡CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA AHORA MAS BARATA

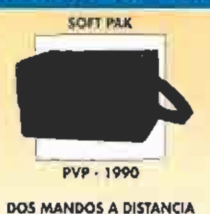
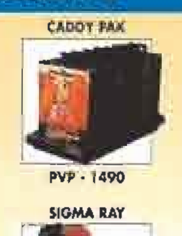
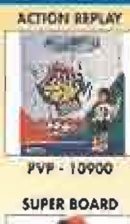
MEGA DRIVE



CON EL SUPERJUEGO SONIC

26.900

PERIFERICOS MEGADRIVE


Producto	Precio
ACTION CHAIR	PVP · 19900
POWER BASE CONVERTER	PVP · 6490
SOFT PAK	PVP · 1990
CADDY PAK	PVP · 1490
ACTION REPLAY	PVP · 10900
CONTROL PAD	PVP · 2595
ARCADE POWER STICK	PVP · 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	PVP · 5990
SIGMA RAY	PVP · 3900
SUPER BOARD	PVP · 4600

Master System II

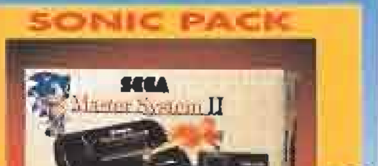
BASIC



8.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



12.900

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS



15.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

PERIFERICOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



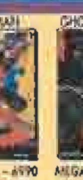
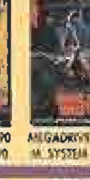





Producto	Precio
	PVP · 19900
	PVP · 5990
	PVP · 1990
	PVP · 1490
	PVP · 3900
CONTROL PAD	PVP · 1590
CONTROL STICK	PVP · 2590
MANDO A DISTANCIA	PVP · 3490
CHALLENGER INFRARROJOS	PVP · 7250
S G FIGHTER	PVP · 4300

MEGA DRIVE · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts




Título	Megadrive	M. System
SONIC	6990	5990
STRIDER	8490	3990
ALIEN STORM	6490	5990
SPIDERMAN	6990	5590
GHOUL'S GHOSTS	8490	5990
MICKEY MOUSE	8490	5990
MOON WALKER	7990	5990
SUPER MONACO	6990	5590
ITALIA 90	5990	4990
SUPER HANG ON	6990	2990
POPULOUS	8490	6990
BONANZA BROS	8490	5990
DINAMITE DUKE	6990	5990
GOLDEN AXE	6990	5990
ASTERIX		5990
DICK TRACY	6990	5990
JOE MONTANA	6990	5990
ESWAT	6990	5590
KICK OFF		6490
RAMBO III	5990	5590
THUNDER BLADE	6990	5590
WONDER BOY	6990	5190
COLUMNS	5490	4990
GHOSTBUSTERS	6590	4990
OUT RUN	7990	5990
HEROES OF THE LANCE		6990
BUBBLE BUBBLE		5490
PACMANIA		6990
INDIANA JONES		6990
DONALD DUCK		5590
WRESTLE WAR	6990	
STREET OF RAGE	6990	
SHADOW DANCER	6990	5990
FANTASIA	7990	
HOCKEY	8490	
BASKETBALL	6990	
SHINOBI	6990	
QUACK SHOT	6990	
GOLDEN AXE II	6990	
THUNDER FORCE III	8490	
MIGHT AND MAGIC	8490	
BLOCK OUT	7990	
ROAD RASH	8490	
LAST BATTLE	6990	
688 ATTACK SUB	6990	
KLAX	6990	5990
CALIFORNIA GAMES	6990	5990
M. LEMIEUX HOCKEY	6990	
JOE MONTANA II	7990	
HELLFIRE	6990	
ART ALIVE	5490	
SHADOW OF THE BEAST	7990	
THE INMORTAL	8490	
JAMES POND II	8490	
TOKI	7990	
SUPER HYDLIDE	PROX	
GYNOUG	PROX	
STAR FLIGHT	8490	
TRUXTON	6990	
DESERT STRIKE	8990	
WONDER BOY MONST. W.	6990	
XENON II		5990
R-TYPE		5990

GAME GEAR

BASIC




18900

22900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS



21900

ADAPTADOR CORRIENTE

25900

CARTUCHOS GAME GEAR

Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
Ax Battle	5190	Ninja Gaiden	4590	Slider	5190
Chase H.Q	4590	Out run	5190	Solitarie Poker	5190
Chessmaster	5190	Pac Man	4590	Sonic	5190
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Space Harrier	4590
Dragon Crystal	5190	Pengo	3500	Space Harrier	4590
Factory Panic	4590	Popils	5190	Spiderman	5190
G-Loc	5190	Psychic World	4590	Super Monaco G.P	5190
Halley Wars	5190	Put & Putter	4590	W.C Leaderboard	5190
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	Wonderboy	4590
Mickey Mouse	5190	Simpsons/Space Mutans	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR






Producto	Precio
SINTONIZADOR TV	13900
MASTER GEAR CONVERTER	5290
WIDE GEAR	2490
FUENTE ALIMENTACION	2190
GEAR TO GEAR	1990
CARGADOR BATERIAS	7990
BOLSA DE LUXE	2900
MALETIN ATTACHE	4395
PLAY AND CARRY	3900

CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
A.F.T. Golf	6990	Gain Ground	6990	Ring of Power	8490
Afterburner II	6990	Galaxy Force II	7490	Rolling Thunder II	6990
Air Buster	6490	Growl	6490	S.League Baseball	6990
Air Driver	5990	Hard Drivin's	6490	Shadow of the Beast	7990
Alex Kidd en E.C	5990	Hardball	7490	Simpsons Krusty Funnel	7990
Arrow Flash	6990	Heavy Nova	6990	Space Harrier II	6990
Atomic Robokid	6490	Hellfire	6990	Space Invaders 91	5990
B.Douglas Boxing	6990	Herzog Zwei	6990	Starflight	8490
Batman	7490	James Pond	8490	Super Volleyball	5490
Battle Squadron	8490	Jesse Ventura Wresling	7490	Sword of Sodan	8490
Buck Rogers	8490	Jewels Master	6990	Task Force Harrier	6990
Budokan	8490	Joe Montana Futbol	6990	Terminator	8490
Bulls vs Lakers	7490	Joe Montana Futbol II	7990	The Inmortal	8490
Burning Force	6990	John Madden Football	8490	Thunderforce II	6990
Centurion	8490	Jordan vs Bird	7490	Toe Jam & Earl	7990
Crack Down	6990	Lemming	8490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Cyberball	6990	Midnight Resistance	6490	Trampoline	6990
Decapattack	6990	Ms Pacman	5990	Twin Hawk	6990
Devilish	7990	Mystic Defender	6990	Ultimate Qix	6490
Dinoland	6490	Pacmania	7990	Vapor Trail	8490
Double Dragon	6490	Paperboy	6990	Winter Challenge	6990
F-22 Interceptor	7990	Pat Riley Basketball	5990	Y'S III	7990
Fatal Rewind	8490	PGA Golf	8490	Zany Golf	8490
Ferrari Grand Prix	7990	Phelious	6990	Zoom	5990
Flicky	5990	Pit Fighter	6990		
Forgotten Worlds	6990	Rastan Saga II	6490		

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

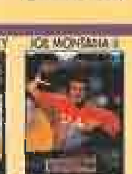
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

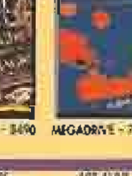
Título	Precio	Título	Precio
Ace of Ace	5990	Master Chess	6590
Aerial Assault	5590	Operation Wolf	5590
After Burner	5990	Out Run Europa	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	6590	Paperboy	6990
Alex Kidd H. Tech W.	4990	Parlour Games	3490
Altered Beast	5590	Psychic World	5990
Back to the Future II	5990	Psycho Fox	5590
Basket Nightmare	5590	R-type	5990
Battle Out Run	5590	R.C. Gran Prix	5990
Bomber Raid	5590	Rampage	5590
Chase H.Q.	5590	Rastan	5590
Choplifter	4990	Running Battle	5590
Cyber Shinobi	5990	Scramble Spirits	5590
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Double Dragon	5590	Shooting Gallery	4990
Double Hawk	5590	Slap Shot	5590
Fire & Forget II	6990	Speedball	5990
G-Loc	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Tennis Ace	5590
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ.	5990	W.Class Leaderboard	6990
Impossible Mission	6990	Wanted (Pistola)	4990
Jungle Fighter	5990	Wonder Boy	4990
Laser Ghost	5590	Wonder Boy III	5590
Line of Fire	6590	World Games	5590
Las Picapiedras	5990	Xenon II	5990

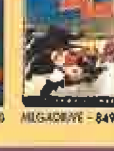
OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

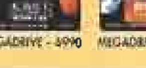
Título	Precio	Título	Precio
Action Fighter	1990	My Hero	2990
Aztec Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		










Envia este cupon a Mail Soft: Pº Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION — PROVINCIA — C.P.
TELEFONO — MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE — NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELEFONO O EN LAS TIENDAS **MAIL**

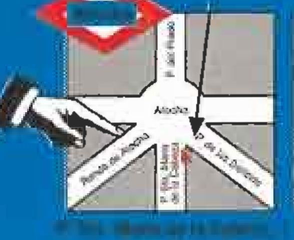
MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF.:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TIENDAS MAIL SOFT




URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



GAME BOY 13.900

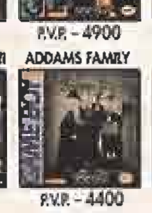


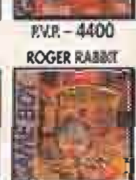
Aero Star	3900	Kung fu Master	4190
Alleway (ARKANOID)	4190	Kwirk	4190
Altered Space	4400	Mega man	4400
Amazing Penguin	3900	Motocross Maniac	4190
Amazing Tater	4400	Nemesis	3900
Atomic Punk	4400	Ninja Boy	3900
Attack Killer Tomatoes	4400	Operation C	4400
Beetlejuice	4400	Paperboy	4900
Bill Eliot's Nascar	4400	Pimball	4190
Blades of Steel	4400	Princess Blobette	4190
Boulder Dash	4190	Qix	3900
Boxxle	4900	R-Type	4190
Brain Bender	3900	Solar Strike	4190
Bugs Bunny	4190	Solomon's Club	4190
Burai Figter de Luxe	4190	Star Trek	4400
Castelvania	4400	Super Mario Land	4190
Castelvania II	4900	The Hunt for Red October	5400
Chessmaster	4400	Tiny Toon Adventure	4400
Days of thunder	4400	Wizard & Warriors	4190

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY











DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY

WWF	THE SIMPSONS		CHOPLIFTER II	CHASE HQ	MARBLE MADNESS	
P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5400		P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4400	
BUBBLE BUBBLE	PAC-MAN	DUCK TALES	GREMLINS 2	NAVY SEALS	ROBOCOP	DICK TRACY
P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4400
BATMAN	SPIDERMAN	WORLD CUP	TURTLES	TORTUGAS NINJA II	ADDAMS FAMILY	HOME ALONE
P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4190	P.V.P. - 4190	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400
NINJA GAIDEN	ROBOCOP II	MICKEY	DOUBLE DRAGON 2	TURRICAN	MEGA MAN	ROGER RABBIT
P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400
SNOW BROTHERS	JORDAN VS BIRD	ELEVATOR ACTION	SUPER KICK OFF	BATTLETOADS	NBA ALL STAR CHALLENGE	TERMINATOR 2
P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 5400

JOYSTICK

TELEMACH 200 - 6.900	CHALLENGER - 5.450 INFRARROJOS - 7.250	STING RAY - 4.300	GAMMA RAY - 5.900
MANTA RAY - 3.900	SIGMA RAY - 3.600	TOP STAR - 5.250	JET FIGHTER - 3.300
SUPERBOARD - 3.900	JUNIOR - 1.100	ZERO-ZERO JUNIOR - 1.290	ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.295	TURBO PRO - 2.795	SUPER STAR - 3.600	TORTUGA - 2.900

JOYSTICK DE 15 PINES PARA PC

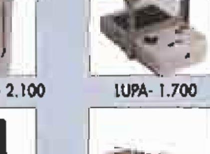




ADS PC - 5.500 ADS PC + TARJETA 15+15 - 8.500	ANLOGICO PC - 4.950 ANLOGICO PC + TARJETA - 5.950	ANLOGICO EDGE - 4.825 ANLOGICO EDGE + TARJETA - 9.500	M-5 - 3.900 M-5 + TARJETA - 7.400
M-6 - 3.200 M-6 + TARJETA - 6.700	TOP STAR - 6.300 TOP STAR + TARJETA - 9.800	GRAVIS - 10.900 GRAVIS + TARJETA - 14.400	MACH I - 3.995 MACH I + TARJETA - 7.495

PROXIMAMENTE MACH 1 PLUS

COMPLEMENTOS GAME BOY







LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 3.900 · ILUMINACION- 2.100 · LUPA- 1.700 · ALTAVOCES- 2.100 · BATERIA RECARG.- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.795

ADAP. COCHE- 1.995 · KIT LIMPIEZA- 1.595 · PLAY & CARRY CASE- 2.695 · CARRY CASE- 2.100 · MALETIN ATTACHE- 3.395 · HOLSTER- 1.695 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.595

TAMBIEN TENEMOS...



Cable casset AMSTRAD	1.200
Casset COMODORE 64	6.500
Convertidor TV C-8 AMSTRAD	21.900
Convertidor TV C-1 AMSTRAD	14.900
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	3.900
Interface KEMPSTON (SP)	2.475
Modulador TV AMSTRAD	9.500
RAM JET +3	11.500
Reset para poakear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590

Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**

A Boy and his Blob	5500	Mission Inposible	7900
Balloon Fight	3900	New Ghostbusters II	6500
Baseball	4200	Paper Boy	6500
Big Foot	6500	Pimball	3900
Bionic Comando	6990	Power Blade	7900
Black Manta	6990	Pro Wrestling	5500
Blades or Steel	6500	Punch Out!!	6500
Boulder Dash	6500	RC Pro Am	5500
Dr. Mario	6500	Robocop	6500
Goal	6990	Roller Games	7250
Golf	3900	Silent Service	6500
Goonies 2	6500	Simon's Quest	6500
Gradius	5500	Ski or Die	6900
Guardian legend	7900	Soccer	3900
Ice Hockey	3900	Solar Setman	6500
Ikari Warriors	6500	Stealth ATF	6500
Iron Tank	6900	Tennis	3900
Kid Icarus	6500	The Legend of Zelda	7250
Kung Fu	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Little Nemo	6500	Total Recall	6900
Lunar Pool	6500	Track & Field 2	6500
Metal Gear	6500	Zelda 2	7900
Metroid	6990	Advantage joystick	6990
		Alargador Cable	1995
		Controller's	3900
		Four Scores	5900
		Organizador de Juegos	1195
		Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo









DRAGON NINJA	SPY HUNTER	STAR WARS	NORTH & SOUTH	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	TRACK & F. IN BARCEL.
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500
V'BALL	WORLD CUP	SNAKE'S REVENGE	RESCUE EMBASSY	TURBO RACING	BLUE SHADOW	CHESSMASTER
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6500
TURTLES	BUBBLE BUBBLE	LOLO 3	GAUNTLET II	MEGAMAN 2	TOP GUN	SUPER OFF ROAD
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6900
KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAMAN 3	SHADOW WARRIOR	CHIP'N DALE
P.V.P. - 6400	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900

SONIDO PARA TU PC CON SOUND BLASTER

VERSION 2.0
24.900 ptas
- DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB SOUNDBLASTER

COMPLEMENTOS

STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900
CD ROM	59.900
DEVELOPER KIT	17.900
DUAL JOYSTICK	2.500
SPELL BOX	14.900
FM SING ALONG	4.900

SOUND BLASTER PRO
39.900 ptas
SOUND BLASTER PRO + CD ROM
89.900 ptas

MAS TARJETAS DE SONIDO

AD LIB	23.900	SOUND MASTER II	32.900	THUNDERBOARD	23.900
SOUND MASTER +	12.900	PC SOUNDMAN	43.900		

ATARI LYNX




17.900

LYNX II 17.900

Adap. Mechero Coche	2500	Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
Adaptador Red	1900	Ishido	4900	Ultimate Chess Challen.	5400
Bolsa Pouch	2900	Klax	4900	Viking Child	4900
Cable Comlynx	900	Ms. Pacman	4900	Warbirds	5400
Maletin Lynx	3900	Ninja Gaiden	5400	Xenophobe	4900
Visor Solar	1200	Paperboy	4900	Xybots	4900
		Electrocop	4900	Zarlor Mercenary	4900
		Gates of Zendocon	4900	Slime World	4900
		Gauntlet III	5400	Toki	4900
		Crystal Mines	4900	Tournament Cyberball	4900

NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BIT.
18.900

NOVEDAD



Alien Crush	4900	Double Dungeon	5500	King of Casino	6900	R-Type	6900
Blazing Lazers	6900	Dragon Spirit	8875	Legendary Axe	6900	Space Harrier	6900
Bloody Wolf	5500	Dragons Curse	5500	Legendary Axe II	8875	Splatter House	8875
boxy Boy	5500	Drop Off	5500	Military Madness	6900	Super Voleyball	8875
Bravo Man	8875	Dungeon Explored	4900	Moto Roader	5500	Tiger Road	8875
Crater Maze	5500	Fantasy Zone	4900	Neutopia	6900	Time Ball	6900
Cyber Core	6900	Final Lap Twin	6900	Ninja Spirit	6900	Veiges Tactical Glady	8875
Chew Man Fu	6900	Final Zone	6900	Ordyne	5500	Victory Run	6900
China Warrior	4900	Fiting Street	5500	Pac Land	6900	Vigilante	5500
Deep Blue	4900	Galaga 90	6900	Power Golf	8875	World Class Baseball	6900
Devils Crush	6900	J.J.and Jeff	6900	Psychosis	8875	World Court Tennis	5500

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 ... 795	10 discos 5 1/4 ... 495
50 discos 3 1/2 ... 3.490	10 discos 5 1/4 HD ... 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500	10 discos 3" ... 3.900



ASTERIX

Comics animados

Con «Asterix», Konami ha llenado un hueco que, por increible que parezca, no existía en el mundo de las máquinas recreativas. Pese a que otros personajes nacidos del cómic ya disponen de juego en el mercado, el galo bajito y el gordito Obelix estaban ausentes de este mundo. Seguramente, las causas hay que buscarlas en algo tan complicado como la división internacional del trabajo o, dicho en román paladino, el monopolio que ejercen japoneses y, en menor medida, norteamericanos, en el desarrollo y comercialización de juegos para máquinas recreativas. Los irreductibles galos son conocidos en dichos países, pero menos que otros super-héroes propios, por pertenecer a una cultura genuinamente europea.



ARCADE

Un traguito de poción mágica.., y a mamporrear

Goscinny y Uderzo son los creadores de la aldea gala que se resiste a ser convertida en provincia del Imperio Romano. Viendo y leyendo sus aventuras han crecido ya varias generaciones, a las que no han importado ni el tufillo chovinista francés que destilan ni las exageradas y posmodernas acusaciones críticas sobre su supuesta apología del "doping" (¿que es al fin y al cabo la poción mágica?, dicen rizando el rizo sus detractores). La realidad es que sus álbumes se traducen día a día a más y más idiomas, han sidos llevados al cine, a múltiples objetos de "merchandasing", a las pantallas de los ordenadores domésticos y.., a las de las máquinas recreativas en los salones.

El «Asterix» de Konami es algo así como un resumen de todas las aventuras de los galos, una especie de compilación de sus álbumes en un solo juego. El personaje elegido –la opción es entre Asterix y Obelix– deberá pelearse a lo largo de diferentes pantallas con romanos toros, gladiadores, piratas y.., finalmente, con el mismísimo Julio Cesar. Si la misión termina con éxito, las últimas imágenes del juego son las mismas con las que finalizan siempre las aventuras de los galos: una gran fiesta en torno a una mesa llena de jabalíes donde los irreductibles celebran su enésimo triunfo frente a las fuerzas invasoras.

Ya se sabe que al pobre Obelix no le dan poción mágica porque se cayó en una marmita cuando era pequeño pero sus efectos son temibles para los enemigos de los galos. En este trago un traguito es suficiente para mamporrear a diestro y siniestro con consecuencias auténticamente desoladoras para los enemigos de Asterix. Apretar un ratito el botón de la máquina es muy espectacular: el brazo de nuestro personaje empieza a girar a gran velocidad y acaba con cualquier romano que ose aproximarse. Esta cualidad es imprescindible para pasar la pantalla, la de César, dada la ingente cantidad de enemigos que te atacan.

Para aprovechar todas las posibilidades de este «Asterix» se cuenta con un mando y dos botones, tal vez algo complicado para el neófito, mas no importa: al principio, con uno clarísimos esquemas, la máquina nos enseña como utilizarlos. Es la teoría, la práctica la pone el jugador. Tampoco es tan difícil "pillarle" el truco. Al fin y al cabo estamos ante un juego de lucha clásico donde lo más atractivo son los personajes que lo protagonizan y la calidad de los gráficos. Es simplemente una buena animación de una singular colección de tebeos.

S.E.A.


ARCADE



ARCADE

KNIGHTS OF THE ROUND

Aventuras en la inquietante Edad Media

Decir Edad Media –con sus caballeros y princesas, sus magos y ladrones, sus fieras corrupias y duelos de honor– es mentar la soga del ahorcado en los espiritus timoratos. Como el valor al soldado, al jugador se le supone una pasión por la aventura que la industria del recreativo aprovecha para crear entretenimientos con tal motivo floral y argumental. Y como prueba, nada mejor que el «Knights of the round» de la multinacional japonesa Capcom o cómo aprovechar las posibilidades "artísticas" del medievo y desarrollarlas con todo lujo de detalles, por lo menos en cuanto a los malos de la película se refiere: una completísima galería de mitos literarios, cinematográficos y propios del autor del juego a cual más feo, repelente y peligroso.

Una variación del «Magic Sword»

Los antecedentes inmediatos de «Knights of the round» habría que buscarlos en un juego de sobra conocido por los lectores habituales de Micromanía, el «Magic Sword», también nacido en el departamento creativo de la empresa


ARCADE

Capcom. Uno y otro recuperan el mito de una espada mágica que hace invencible a su poseedor, presente en la leyenda del Rey Arturo y el mago Merlín cuando aquel es destinado a unificar Inglaterra tras ser el único capaz de arrancar el acero de la piedra, así como en nuestro Cid Campeador, Conan y demás bárbaros de uso cotidiano. La línea argumental del «Knights of the round» es muy parecida a la de el viejo «Magic Sword»: nuestro "cachas" favorito debe rescatar a la princesa y dar muerte al terrorífico dragón que, ayudado por sus malévolos secuaces, ha convertido el reino en un páramo desolador donde campan a sus anchas el crimen y la maldad.

Antes de llegar a su guarida, el sin par


ARCADE

paladín no tendrá más remedio que deshacerse expeditivamente y sin compasión de una amplísima colección de bicharracos, sólo imaginables en los relatos de Lovecraft sobre los mitos de Cthuhu o ... en el «Magic Sword». Si fuiste un maestro acabando con los moais, osos, lobos, momias y además seres sanguinarios de este juego, no peques de soberbia pensando que vas a dominar el «Knights of the round» a la primera o, por lo menos, no lo digas en voz alta si no quieres quedar en ridículo. Entre uno y otro hay apreciables diferencias y, aparte del ya clásico saltito y de las capacidades destructoras de la espada, existen un buen número de combinaciones de movimientos que no se practicaban en el juego original

Como casi siempre, el único secreto para llegar al final de la aventura con éxito es practicar, practicar y practicar. En tu ayuda por el largo camino de las pantallas de este juego, podrás hacerte con bolsas de dinero, eficaces escudos y no olvides que, cómo ocurre en el siglo veinte, tu caballero debe alimentarse para aumentar su potencia.

Los protagonistas de «Knights of the round» son algunos de los más famosos héroes de los caballeros de la tabla redonda del Rey Arturo, personajes auténticos de la historia de Gran Bretaña cuya historia real fue fantaseada por los trovadores de la época: el citado Arturo, Lancelot y Pervenzal. Para mandar a criar malvas al dragón, el jugador podrá elegir entre encarnar a cualquiera de los tres. Una vez seleccionado el guerrero, empieza la aventura. Miles de peligros acechan, las fuerzas del mal son legión, pocas mentes humanas hubieran imaginado que es posible sobrevivir en un mundo tan inquietante.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

BAILE, GUITARRA ESPAÑOLA Y SONIDO INTERNACIONAL

RAUL ORELLANA



Que la música de baile española vegeta en el limbo de los justos, dentro y fuera de las fronteras patrias, es verdad de perogrullo, por más que algún francotirador como Raúl Orellana consiguiera que «Bandido» y muy especialmente «The real wild house» hicieran mover el esqueleto a "danzantes" de medio mundo. La picaresca italiana, en este terreno, ha dado sopas con ondas a la española: sus productos han sorbido el seso a los europeos allá donde los españoles se han quedado compuestos y sin novia.

«Crossover» es el nuevo trabajo discográfico del citado Raúl Orellana y parte con una premisa que pregona a los cuatro vientos sin rubor: el objetivo es tragarse el mercado internacional a base de "dance music" universal con un toque de denominación de origen a base de rasgueos de guitarra flamenca. Para ello ha contado con todo tipo de artilugios técnicos y unos nombres de reconocido prestigio en el ambiente, como el rappero Africa Bambaataa, la alucinante voz de Jocelyn Browne o la guitarra de Aurelio Cortés.

Cualquier ingenuo capaz de tragarse los programas televisivos dedicados a las discotecas –parecidos entre sí como epilépticas gotas de agua–, pudiera pensar que un DJ como Raúl Orellana, toda una vida en el Studio 54 de Barcelona, es alguien saltarín, desmadrado y un poco "tronado". Nada más alejado de la realidad. Es un personaje tremendamente profesional que con Jaime Stinus ha producido discos de Azúcar Moreno, los Chunguitos, Gabinete Caligari o Los Rebeldes. Enamorado de su trabajo, la escasez de neuronas no es un rasgo de su personalidad.

De cara al 92, con más cámaras de fotógrafos japoneses en España que nunca, la rumbita va a venderse bien. Si está mezclada con Iggy Pop o John Lennon, miel sobre hojuelas. Es la unión del toque exótico para el "guiri" con lo que escucha de toda la vida, pasado por una batidora de técnica perfeccionista. Raúl Orellana no esconde sus orígenes –andaluz emigrado a Cataluña–, pero tiene claro el fin de su producto: un mercado internacional formado por millones de personas.

EL CARISMA DEL ROCK AND ROLL



BRUCE SPRINGSTEEN

Bruce Springsteen sabe que no es ningún héroe aunque pueda parecerlo. La fama tiene estas cosas cuando alguien es encumbrado a la cima y se transforma en el "boss del rock and roll", en un fenómeno social como Elvis, los Beatles o los Stones o, en otro campo, como Madonna o Michael Jackson. Cuando estás allá arriba, los políticos intentan manipularte –Reagan utilizó su «Born in the U.S.A.»–, tu negativa a mostrarte ante los medios de comunicación es calificada de engreimiento (¡como si no lo hubiera hecho siempre!), tu divorcio es tratado en clave rosa, tu compañía discográfica te exige beneficios, tus conciertos multitudinarios son calificados de espectáculos circenses... Desde que Springsteen se convirtió en el tipo más carismático del rock and roll nada volvió a ser como antes.

Después de una larga temporada sin grabar, este músico, hijo de emigrantes europeos en América, se ha descolgado con dos Lps de lanzamiento simultáneo en todo el mundo. Ambos recogen las dos facetas en las que se desenvuelve la actividad del cantautor en los últimos años: por una parte, el entusiasmo marchoso y brillante; por otra, el intimismo austero. Son los dos polos del moderno héroe americano que gusta de las actuaciones sorpresas junto a sus amigos. Tipo que todavía cree en la solidaridad humana, todo lo izquierdista que puede ser un izquierdista en U.S.A., sus canciones han retratado durante dos décadas la otra América, la de los perdedores que no aparecen en la propaganda oficial. A veces le pierde la carga moralista, pero su capacidad para transmitir sentimientos está fuera de toda duda desde que, hace ya mucho tiempo, lanzó a las calles un doble Lp titulado «The River».

CON EL SELLO DE WOODY ALLEN

SOMBRAS Y NIEBLAS



Woody Allen es un tipo con suerte: aparte de tocar el clarinete, acaba de ver estrenada su vigésimo primera película con actores como él mismo, Mia Farrow (¡no se pierde una!), Julia Kavner, Kenneth Mars, Kathy Bates, Jodie Foster (la actriz de moda), Madonna (¿qué hace una chica como tú en un sitio como éste?) o John Cusack. El filme se titula «Sombras y nieblas», y el extravagante padre adoptivo de familia numerosa ha querido que se viera antes en Europa que en estados Unidos, al contrario de lo que suele ser habitual.

Rodada en blanco y negro, «Sombras y nieblas» vuelve a contar las mismas cosas que Woody Allen relata desde el diván de su psicoanalista. El cineasta es un hombre de ideas fijas (el Sexo, el Judaísmo, Dios, la Cultura, la Muerte...), y no le importa contarlas una y otra vez, a ratos en clave de comedia y a ratos de drama un pelín intelectual.

En esta ocasión ha utilizado como excusa los asesinatos de un estrangulador que se dedica a la faena cuando un circo llega a la ciudad. Ambientada en los años de entreguerras y en Europa, «Sombras y nieblas» está influenciada por el expresionismo alemán y por los directores que tanto obsesionan al bueno de Woody Allen.



DE PATOCHADAS CON LOS MORANCOS

SEVILLA CONNECTION



Una pareja de humoristas de éxito: Los Morancos. Un argumento oportunista donde se mezclan alijos de drogas y la Expo-92. Un rodaje deprisa y corriendo. Bajo presupuesto. Algo de sexo light. Muchas patochadas. Chistes a todo trapo, de esos que recontados estropean la reunión más divertida. Tópicos y zafiedades. En definitiva, una de esas películas capaces de provocar un ataque de caspa al cinéfilo empedernido, que jamás pasarán a la historia del Séptimo Arte (nunca lo ha pretendido) y que será un completo filón en taquilla. Así es «Sevilla Connection».

Para pasar un rato divertido sin complicaciones, argumentan los defensores de este tipo de comedias. Artículo de consumo para descerebrados, contestan los detractores de la España de la pandereta, versión cinematográfica. Líneas paralelas que en pocas ocasiones se juntan. Al final, igual las cosas son más sencillas: ¿te aburren las patochadas de los Morancos?, pues entonces «Sevilla Connection» es pura bazofia; ¿te hacen destornillarte de risa?, pues su apuesta cinematográfica es tan válida como otra cualquiera.

EL GÁNGSTER QUE CREÓ LAS VEGAS

BUGSY



Bugsy» es Warren Beatty y la cámara del director Barry Levinson no lo olvida –especialmente su lado bueno, el izquierdo– hasta el punto de que las malas lenguas dicen que tal abundancia de primeros planos sólo son capaces de soportarlo sus amantes –lo que, por otra parte, vendría bien a la taquilla, ya que la leyenda dice que han sido numerosas–. Annette Beaning es la otra parte de la pareja protagonista de este filme perfectamente ambientado y diseñado, lleno de "glamour" y elegancia... vacía, como se han encargado de repetir machaconamente sus críticos y la Academia de Hollywood negándole los "Oscar" principales.

La historia que nos cuenta es atractiva; la vida del gángster Benjamín Siegel, amigo de Cary Grant y Gary Cooper, y auténtico creador de un sueño: un paraíso del juego en medio del desierto llamado Las Vegas.

Su personalidad es tremendamente ambivalente. Hombre brutal y despiadado tocado de romanticismo. Amante del lujo y la sofisticación, pringado hasta el cuello en los bajos fondos. Con ansias de respetabilidad, se queda en un simple delincuente de cuello blanco. Aparentemente honesto, su biografía está manchada de sangre en mil episodios. Un loco visionario que jamás podría aprovechar sus sueños convertidos en realidad.

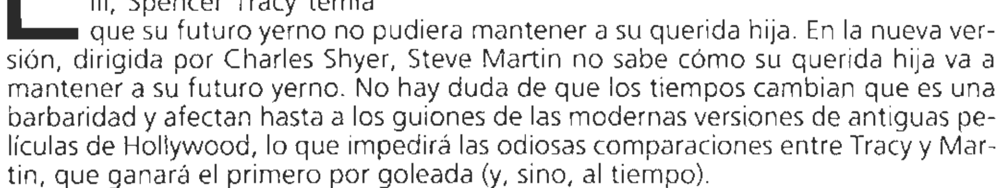
Al margen de que las críticas al filme hayan sido más o menos exageradas, lo cierto es que «Bugsy» ha terminado resultando una película fallida. Ofrecía muchas posibilidades, contaba con un alto presupuesto, una lista de actores principales y secundarios competentes y/o comerciales, la magia de Hollywood, un argumento atractivo..., y, sin embargo, no ha funcionado bien. Las malas lenguas ya dicen que la culpa del fracaso de Beatty es su matrimonio...



O...LA NIÑA PASA POR EL ALTAR

EL PADRE DE LA NOVIA

En la vieja «El padre de la novia», dirigida en 1950 por Vicent Minnelli, Spencer Tracy temía que su futuro yerno no pudiera mantener a su querida hija. En la nueva versión, dirigida por Charles Shyer, Steve Martin no sabe cómo su querida hija va a mantener a su futuro yerno. No hay duda de que los tiempos cambian que es una barbaridad y afectan hasta a los guiones de las modernas versiones de antiguas películas de Hollywood, lo que impedirá las odiosas comparaciones entre Tracy y Martin, que ganará el primero por goleada (y, sino, al tiempo).





El argumento es sencillo y tan arcaico como el mundo: la niña bonita de los ojos de papá va a pasar por el altar del brazo de su novio hasta que la muerte o el divorcio les separen. Todo normal sino fuera porque papá es un cascarrabias, incapaz de soportar que su hija abandone el hogar. A partir de ahí, la comedia está servida. Que se enganche al espectador, depende de si los diálogos suenan chispeantes y, lo más importante, de la capacidad de los actores para llenar la pantalla. En la vieja versión de Minnelli, sólo el genial Spencer Tracy fue capaz de lograrlo. Fue suficiente para el éxito comercial del filme y para que se rodara una segunda parte con el mismo equipo, «El padre es abuelo».

En esta ocasión, la estrella es Steve Martin, comediante y cantante que ha participado en películas como «La tienda de los horrores»,«Roxanne» o «Dulce hogar.., a veces». Junto a él, está Diane Keaton, vieja musa de Woody Allen en «La última noche de Boris Grushenko» o «Manhattan», moderna de Coppola en la tercera parte de «El padrino», y fotógrafa de cierto prestigio. Ellos son los padres de la novia, encarnada por la novata Kimberly Williams. Finalmente, habría que destacar la interpretación que de un peculiar asesor matrimonial realiza Martin Short.

CARGADORES

SHADOW WARRIORS — COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM* SHADOW WARRIOR (COMMODORE 64) *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990     *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
8 FORN=272TO309:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>03498THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
10 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOK
E301,44
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN12
13 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
14 DATA32,165,244,169,30,141,178,2,169,1,141,179,2,
96,169,43,141
15 DATA41,4,169,1,141,42,4,76,0,4,169,173,141,186,1
36,76,0,8,74,68,83
```

EL GRAN HALCON — COMMODORE



```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM* EL GRAN HALCON  COMMODORE-64 *
4 REM*      JOSE DOS SANTOS  1-12-91 *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO339:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>07108THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA
$="N"THENPOKE333,44
11 INPUT"ENERGIA ININITA (S/N)":A$:IFA
$="N"THENPOKE328,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
15 DATA32,165,244,169,30,141,249,3,169
,1,141,250,3,96,169,32,141
16 DATA128,5,169,48,141,129,5,169,1,14
1,130,5,76,4,4,141,32
17 DATA208,169,32,141,146,40,169,67,14
1,147,40,169,1,141,148,40,96
18 DATA141,32,208,169,96,141,0,60,169,
173,141,167,34,96,74,68,81
```


OUT RUN EUROPA — ATARI

```
1     '****************************************************************
2     '*                  CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3     '*                     "OUT RUN EUROPA"                        *
4     '*               POR M. STEADMAN Y J. ROMERO                   *
5     '****************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0.0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+100 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0B46A4 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "TIEMPO INFINITO (S/N) "::D=&H4A:P=&H6006:GOSUB 90
50    ? "TURBOS INFINITOS (S/N) "::D=&H52:F=&H6006:GOSUB 90
60    ? "MISILES INFINITOS (S/N) "::D=&H58:P=&H6006:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4267,4879,FFFF,FFFF,2F17,3F3C,0005,4E4E,4FF9
110   DATA 0008,0000,3F3C,000A,4267,3F3C,0001,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C
120   DATA 0006,FFC8,3F3C,0008,4E4E,4BF9,0007,0000,41FA,0008,2B48,004C
130   DATA 4ED5,33FC,4E71,0001,1842,33FC,4E75,0000,704E,33FC,4E71,0000
140   DATA 7072,4EF8,0800
```

EL GRAN HALCON — ATARI

```
1     '****************************************************************
2     '*                  CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3     '*                    "EL GRAN HALCON"                         *
4     '*              POR  M. STEADMAN Y J. ROMERO                   *
5     '****************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0.0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+130 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0EEFC9 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS (S/N)"::D=&H5E:P=&H600C:GOSUB 90
50    ? "INMUNIDAD (S/N)"::D=&H6C:P=&H6004:GOSUB 90
60    ? "TIEMPO INFINITO (S/N)"::D=&H72:P=&H600C:GOSUB 90
80    ? "PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 4267,4879,FFFF,FFFF,2F17,3F3C,0005,4E4E,41FA,0012,43F8,0800
110   DATA 4851,7030,2208,51C8,FFFC,4E75,4267,3F3C,0020,4E41,4FF9,0008
120   DATA 0000,46FC,2700,4267,4879,0003,0001,47F9,0006,9000,4853,4879
130   DATA 0004,0002,4E40,43FA,0008,3749,0072,4ED3,203C,4E71,4E71,23C0
140   DATA 0000,81B6,13FC,0060,0000,81BA,33C0,0000,5E06,23C0,0000,714A
150   DATA 13FC,0060,0000,714E,4EF8,1000
```

DEATHBRINGER — AMIGA





```
REM***********************************************************
REM* DEATHBRINGER (AMIGA)/ JOSE DOS SANTOS  17-11-91         *
REM***********************************************************
INICIO=131072&:FOR n=0 TO 255:READ A:POKE INICIO+n,A:s=s+A:NEXT n
IF s<>19712 THEN PRINT  "ERROR EN DATAS":END
PRINT  "INSTRUCCIONES"
PRINT  "-HAZ UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL DISCO 'DEATHBRINGER 1'"
PRINT  "-INTRODUCE LA COPIA EN LA UNIDAD DF0: DESPROTEJIDA CONTA ESCRITURA"
PRINT "Y CUANDO EMPIEZE A PARPADEAR LA PANTALLA PULSA EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON"
PRINT  "-EL PROGRAMA MODIFICARA EL FICHERO ORIGINAL PARA QUE PUEDAS JUGAR CON"
PRINT " ENERGIA Y ESPADAS INFINITAS"
PRINT  "PARA JUGAR DESPUES CON ESTAS VENTAJAS APAGA EL ORDENADOR Y"
PRINT " ARRANCA EL JUEGO CON LA COPIA"
PRINT :PRINT  "PULSA UNA TECLA"
pausa: IF INKEY$="" THEN GOTO pausa
CALL INICIO
DATA 51,249,0,223,240,6,0,223,241,128,8,57,0,6,0,191
DATA 224,1,102,236,44,121,0,0,0,4,67,249,0,2,0,208
DATA 78,174,254,104,44,64,34,60,0,2,0,224,36,60,0,0
DATA 3,237,78,174,255,226,44,0,34,6,36,60,0,5,0,0
DATA 38,60,0,2,57,144,78,174,255,214,46,0,34,6,78,174
DATA 255,220,35,252,17,124,0,176,0,5,34,60,35,252,0,3
DATA 17,124,0,5,34,64,35,252,0,128,0,29,0,5,34,68
DATA 51,252,78,117,0,5,34,72,74,185,74,68,83,84,78,113
DATA 78,113,51,249,0,223,240,6,0,223,241,128,8,57,0,6
DATA 0,191,224,1,78,113,34,60,0,2,0,224,36,60,0,0
DATA 3,237,78,174,255,226,44,0,34,6,36,60,0,5,0,0
DATA 38,60,0,2,57,144,78,174,255,208,46,0,34,6,78,174
DATA 255,202,34,78,44,121,0,0,0,4,78,174,254,98,78,117
DATA 100,111,115,46,108,105,98,114,97,114,121,0,0,0,0,0
DATA 68,69,65,84,72,66,82,73,78,71,69,82,49,58,68,66
DATA 71,65,77,69,79,78,76,89,0,0,0,0,0,0,0,0
```

DARKMAN — AMSTRAD

```
10 'Cargador para "DARKMAN" Version Orig
inal
20 'AMSTRAD-CINTA Realizado por C.H.A.B
para MICROMANIA
30 MODE 1:BORDER 0:LOCATE 12.12:PRINT"Un
 Momento....."
40 FOR f=&6000 TO &6243:READ a$:POKE f,V
AL("&"+a$):CHECK=CHECK+VAL("&"+a$):NEXT
50 FOR f=&2000 TO &200E:READ a$:POKE f,V
AL("&"+a$):CHECK=CHECK+VAL("&"+a$):NEXT
60 FOR f=&60  TO &74:READ a$:POKE f.VAL(
"&"+a$):CHECK=CHECK+VAL("&"+a$):NEXT
70 IF CHECK<>64973 THEN SOUND 1,400,15,1
5:PRINT "ERROR EN DATAS":END
80 PRINT "INSERTA 'DARKMAN' Y PULSA UNA
TECLA":CALL &BB18:CALL &2000
90  DATA F3.31,0,C0,21,12,A0.11,0,1,CD,1
7,A0,30,F5,C3,60,0,42,4F,4F,54,0,C3,32,A
0.3E.C9,32,0,0,CD.0,0,3B.3B,E1,1,B.0
100 DATA A7,ED,42,54,5D,1,BD.1,9,E9.ED,5
7,F5,F3,D9,C5,D9,D5,E5,21,C4,A1.E5.11.10
,0,CD,A6,A0,E1,11.E,0,CD,4C,A1,ED,5B,D2.
A1,A7,ED.52,E1,D1,20,E2,D5.E5,6,8,11,C4.
A1,CD,2F,A1,E1.D1.30
110 DATA D4,D5,EB.ED,5B,CC.A1,D5.CD.A6,A
0,1,0,F6,ED,49.D1.E1,E5,D5,CD,4C.A1,ED,5
B.D0.A1,A7,ED.52,37.C1,D1.28,3.3F.18,F,F
5,2A,CE,A1,7C,B5,28.6,19,2B,EB.CD,8B,A1,
F1.F5,C1,D9.C1,D9,A7.8
120 DATA F1,79,1F,E0,FB,C9,3E.2E.32,29,A
1,D5,D9.D1,D9,3E.10,6,F6,ED,79,1,0.0.B,7
8,B1,20,FB,6,F5,ED,78,4F.1E,20,16,5B,3E,
9,CD,B,A1,30,F5,3E,91.BA.30.F0,1D.20,EF.
16,5B,CD,F,A1,30,E6
130 DATA 3E.70.BA,38,F4.CD,F.A1.30,DC.11
,1,9A.3E,2A,32,29.A1,3E,8.CD,B,A1.D0,3E,
C4,BA,CB,13.16,9A,30,F1,73,23,1E,1,D9,1B
,7A,B3,D9,3E,6,20,E6,C9,CD.11,A1,D0,3E.B
,3D,20,FD,14.C8,6,F5
140 DATA ED.78,A9,F2.14,A1,6,7F.3E.10,ED
,79,79,2F.4F.1F.3E,2E,17.ED,79,37,C9.1A.
BE,20,6,23.13,10,F8,37.C9.FE.41.38.5.F6.
20.BE,28,F1,FE,20.20.4.7E.B7.28,ED.A7,C9
,D9,21,FF,FF,D9,7E,D9.CD
150 DATA 62.A1.D9.23.1B,7A,B3,20,F4.D9.E
5.D9,E1,C9,4F,AC.E6.F0.57.1F.1F,1F,47.1F
,AC,E6.F.5F,7D.A8.67,7B.A9.E6.F.4F.17.17
,17,17,47,7.E6,1,5F,78,AC.AB,67.78.17.AA
,B1.6F,C9,9,2B.2B.2B.7E
160 DATA 8,2B.7E.2B,B,B.B,B.BE.28.6.ED.A
8.EA,98.A1,C9,8,2B,BE.28.4,23,8.18.F1,F5
.C5,2B.7E,2B,46,2B,12,1B.10.FC,C1,B.B,B.
B.78,B1,28,4,F1,8,18.D6,F1.C9.0,0.0.0.0.
0,0,0
170 DATA 0.0,0.0,0,0;0,0.1.35,0.9,3E.16.
4E,23,46,23,E5,C5,DD,E1,DD,19.DD,6E,1.DD
.66.2,19,DD,75.1,DD,74,2,E1,3D.20.E5.3E,
C3,12,D5,DD.E1,21.1B,0,19.EB,23,73.23,72
.E1.D1.C1.DD
180 DATA E9.24.0,2B.0,32.0.36.0.44.0.47.
0,51,0,55,0.61,0,65,0.74.0,7E,0.91.0.B1.
0,C0,0,CA,0,D4,0.D9,0.F4.0,4,1,3C.1.86.1
,0,0,0,0,0,0,0,0,0.0,0.0.0.0.0
190 DATA F3,1,43.02.11.00,A0,21,00,60,ED
,B0,C3,00,A0.F3,3E.6D,32,64.4.AF,32.65.4
,C3.0,1,3E,0.32.98,2D.C3,A0.1A
```

THE GODFATHER — AMIGA

```
REM ****************************************************************
REM *  CARGADOR 'THE GODFATHER (ACTION)'  (AMIGA) - TONI VERDU / Feb-1992  *
REM ****************************************************************
DIM C%(118):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 117:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>46987034& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "FASE INICIAL (1-15) ";F:IF (F>0) AND (F<16) THEN C%(82)=F
CLS:PRINT "- Durante el juego entra en modo pausa (tecla HELP) y teclea"
PRINT " PIZZA HUT para conseguir inmunidad y salto de fase con la tecla G."
PRINT:PRINT"OK. INSERTA EL DISCO 'THE GODFATHER (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43FB,300,2D49,2E,303C,B2,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,6C,41FA,2A
DATA 20AE,FF3C,41FA,1C,2D48,FF3C,41FA,9C,20B8,20,41FA,70,21C8,20,42B8,0,4E75
DATA 21C0,8,4EB9,0,0,CB8,0,22C,8,6604,21C0,0,4E75,21CD,350,2F7C,0,34E,44
DATA 4E75,41F9,0,0,21FC,0,364,84,317C,4E41,6E,4ED0,303C,1,103B,F,11C0,5F99
DATA 33FC,780,0,F1E4,4ED2,102,304,607,809,A0B,C0D,E0F,1200,2F08,4AB8,0,6718
DATA 2078,0,C68,8082,22A,660C,42B8,0,217C,4EB8,340,118,205F,4EF9
```

REGRESO AL FUTURO III — ATARI

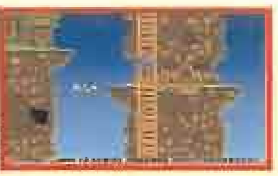


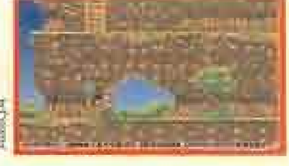


```
1     '*************************************************************
2     '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                       *
3     '*                 REGRESO AL FUTURO III                        *
4     '*            POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                    *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+204 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30    S=S+A:NEXT N :IF S<>&H122209 THEN ? "DATAS MAL": END
40    ? "EL CARGADOR PROPORCIONA AYUDAS EN LAS CUATRO FASES"
50    ? "OK. INSERTA EL DISCO 1 Y PULSA UNA TECLA": A$=INPUT$(1):CALL Z
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4267,4878,FFFF,2F17,3F3C,0005,4E4E,43F9,0007
110   DATA 0000,4851,41FA,000E,303C,0050,22D8,51C8,FFFC,4E75,3F3C,0003
120   DATA 4267,2F3C,0001,0001,4267,42A7,4878,2000,3F3C,0006,4E4E,41FA
130   DATA 000A,21C8,206A,4EF8,2000,49FA,000E,23CC,0007,1BB4,4EF9,0007
140   DATA 03E0,49FA,000E,23CC,0007,D146,4EF9,0007,D0DC,4279,0007,640A
150   DATA 4279,0007,66B2,4279,0007,6882,41FA,000E,23C8,0007,0CBA,4EF9
160   DATA 0007,0800,13FC,0060,0007,1C6C,41FA,000A,23C8,0007,0BAC,601E
170   DATA 4279,0007,3DCC,4279,0007,27B0,41FA,000A,23C8,0007,093C,6006
180   DATA 4279,0007,1DB0,4EF9,0007,03E0,0000,0000
```

ELF — AMIGA

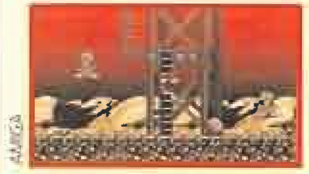


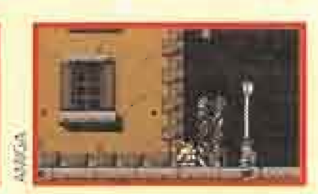


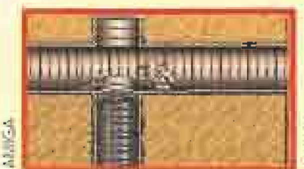


```
REM Cargador 'Elf'
REM Pedro Josè Rodríguez 21-9-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE:x=&H6006
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>854688& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(88)=x
INPUT"Energía infinita";a$:IF FNn THEN c%(92)=x
INPUT"Pets infinitos";a$:IF FNn THEN c%(96)=x
INPUT"Incrementar los pets de 8 en 8";a$:IF FNn THEN c%(100)=x
INPUT"Plantas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(104)=x
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0006,0C00,45FA,00D0,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C,4EF9,0062,2948
DATA 0064,4EEC,000C,4EAE,FF6A,41FA,0008,2748,0072,4ED3,41FA,000E,23C8,0006
DATA 0054,4EF9,0006,0000,33FC,6006,0000,868E,33FC,6002,0000,85F8,33FC,6002
DATA 0000,AA18,33FC,5038,0000,574A,33FC,4E71,0000,AA62,4EF8,0200,*
```

TITUS THE FOX — AMIGA








```
REM Cargador 'Titus the fox'
REM Pedro José Rodriguez 5-3-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>741383& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(80)=&H6004
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(83)=&H6004
PRINT:PRINT"Los códigos de los quince niveles son 2625,8455,2974,4916"
PRINT"1933,0738,2237,5648,6390,8612,4187,1350,9813,5052 y 2045"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00A2,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FF30,0002,2D48,FF30,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,21C8,0000,2057,0C90,5346,0C46,6706,2078,0000,4E75,2D7A,FFE6,FF30
DATA 2078,0004,0C58,2748,66FA,0C50,004C,66F4,90FC,1102,317C,4E71,59AE,317C
DATA 6004,1408,60D2,*
```

ELVIRA THE ARCADE GAME — AMIGA

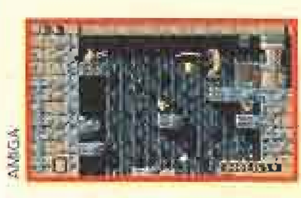
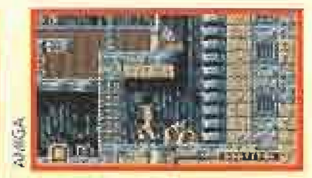
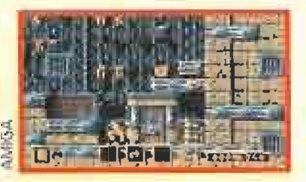



```
REM Cargador 'Elvira,the arcade game'
REM Pedro José Rodriguez 3-3-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>782281& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(99)=&H6004
INPUT"Créditos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(102)=&H6004
INPUT"Runas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H600A
INPUT"Inmune excepto al agua y las caidas";a$:IF FNn THEN c%(111)=&H600E
PRINT:PRINT"Si con la opción de vidas infinitas activada pulsas Esc"
PRINT"deberás pulsar fuego antes de que finalice la cuenta atrás"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00E8,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,4EF9,0056,297C,0007,F07A
DATA 0058,4EEC,000C,277C,0007,F084,0100,4ED3,33FC,4EF9,0000,8242,23FC,0007
DATA F09C,0000,8244,4EF9,0000,8000,33FC,4EBA,0000,8242,23FC,0610,4EBA,0000
DATA 8244,4279,00C0,0A64,4279,00C0,07E8,4279,00C0,4F16,4279,00C0,4F2A,33FC
DATA 6008,00C0,14CA,33FC,6008,00C0,3A42,4EF9,0000,8242,*
```


ALCATRAZ — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *          CARGADOR 'ALCATRAZ' (AMIGA)  - TONI VERDU / Mar-1992        *
REM ************************************************************************
DIM C%(222):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 221:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>17040379I& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-4) ";N:IF (N>0) AND (N<5) THEN C%(135)=N-1
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(158)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(154)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(218)=V
INPUT "ELIMINAR JUGADOR 2 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(151)=V+2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'ALCATRAZ (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,203C,0,164,2F00,223C,1,2,4EAE,FF3A,2F00,41FA,78,2257,203C,0,12A
DATA 4EAE,FD90,205F,216E,222,12A,317C,1,138,2148,13A,215F,13E,4868,14A,215F
DATA 142,202E,226,6708,8C0,1F,2140,146,117C,1,154,2148,160,43E8,12A,45E8,142
DATA 48EE,600,222,4EAE,FD9C,2D40,22A,839,4,BF,E001,66F6,48FA,8,4EAE,FFE2,0
DATA 41F9,0,2,4E70,4ED0,48E7,FFFE,2C78,4,4EAE,FF88,224E,41F8,FE38,487A,18
DATA 201F,4EAE,FE5C,41FA,14,2080,4EAE,FF82,4CDF,7FFF,4E75,2F29,28,4EB9,0,0
DATA 8AF,0,3,205F,CA8,1,6000,88,6618,4878,200,2157,B8,205F,323C,C8,11BB,100A
DATA 1000,51C9,FFF8,4E75,41F9,1,6000,317C,20E,279E,4ED0,31FC,218,37DC,4EF8
DATA 2000,31FC,0,1006,23FC,0,24E,0,9DEE,23FC,0,28A,0,9E10,21FC,4EB8,2BE,2A3E
DATA 31FC,FFFF,21D0,50F8,900,41F8,6D10,10BC,4A,60C6,33FC,25C,6,C338,4EF9,6
DATA C300,23FC,0,276,0,AA0A,23FC,0,280,0,A9E2,41F8,6A42,60D2,33FC,21E,6,C33E
DATA 60D6,33FC,294,6,C33E,60CC,33FC,294,6,C338,60C2,21FC,0,2AA,4FDA,21FC,0
DATA 284,4FFE,41F8,3710,609E,33FC,25C,6,C336,60A2,33FC,21E,6,C336,6098,D2C0
DATA 7009,3280,3011,4E75:REM Los pokes solo funcionan en la primera partida
```

GODS — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL GODS (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 8169 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cgods.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CGODS.COM, cárgalo antes del GODS
 para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB2F1E558BEC8E5E06813EA18D2AC0750CC7063A0990"
150 DATA "90C7063C0990905D1FEA00000000436172676120474F"
160 DATA "44530A0D24FAB80000BED8BB1E8400B80E8600B80201"
170 DATA "A384008C0E86000E1F891E2001890E2201FBB409BA24"
180 DATA "01CD21BA2401CD2700000000000000000000000000000"
```

GODS — AMIGA

```
REM Cargador 'Gods'
REM Pedro José Rodriguez 5-4-1992
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1066059& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(110)=&H6006
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(114)=&H6004
INPUT"Objetos gratis en la tienda";a$:IF FNn THEN c%(117)=&H600E
PRINT:PRINT"Nota: el programa cargará sin la escena de introducción"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0102,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,4EF9,0114,297C,0007,F07A
DATA 0116,4EEC,000C,207B,0084,317C,4EF9,00D6,217C,0007,F08E,00D8,4ED0,23FC
DATA 0007,F0A0,0007,FF2C,203C,0000,D200,4E75,31FC,4EF9,0234,21FC,0007,F0B2
DATA 0236,4EF8,0150,23FC,0007,F0C4,0007,62EC,203C,0000,A280,4E75,21FC,6000
DATA FECE,39EE,31FC,6004,5E14,33FC,6002,0001,3AB2,33FC,6002,0001,3BF0,33FC
DATA 0216,0001,2EFC,33FC,0216,0001,2F42,4EF8,0084,*
```



¡ AHORA VIENE LO BUENO !

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.



1 Elige entre estas 5 páginas lo que más te guste. Piénsalo con calma. Asegurate de que lo que pides vá para tu ordenadot y del precio que cuesta.



Una vez que ya hayas pensado todo lo que quieres, elige una de estas dos formas de hacer el pedido...

2 POR TELEFONO. Llama de lunes a viernes al (91) 304 09 47 de 10 de la mañana a 8 de la tarde.

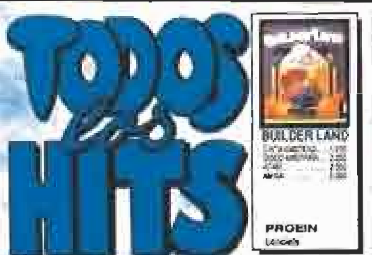


2 POR CORREO. Envía la hoja de pedido recortable que verás en la siguiente hoja. Es muy fácil de llenar. Sigue las instrucciones que vienen con la misma.



3 Ya solo tienes que esperar. Al cabo de unos días, te llegará el paquete con lo que hayas pedido mediante correos, lo pagas.. ¡y ya es tuyo !







































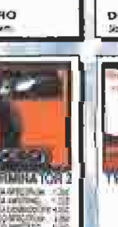
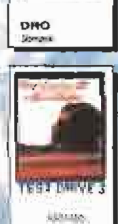


















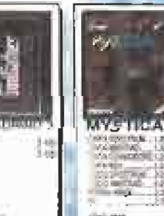








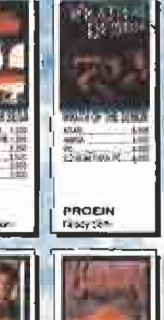




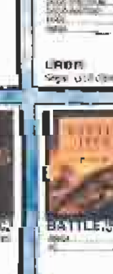










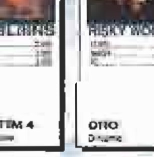











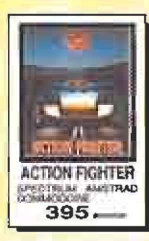
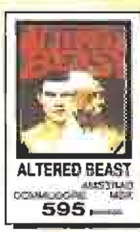
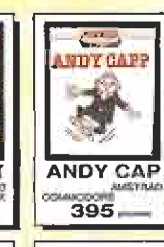
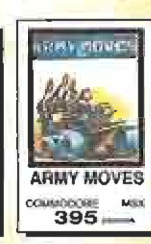
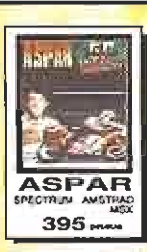


¡ATENCION!

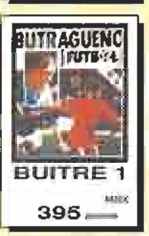
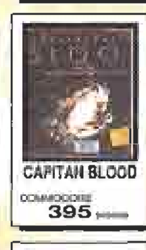
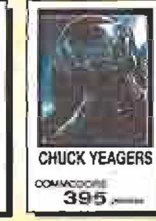
OFERTAS EN CINTAS

VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX

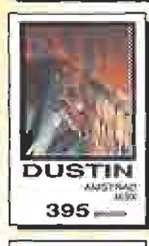


- 4 SOCCER — COMMODORE — 395
- ACE 2088 — SPECTRUM COMMODORE — 395
- ACROJET — AGOTADO — 595
- ACTION FIGHTER — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- ACTION SERVICE — AMSTRAD — 395
- ADIDAS FUTBOL — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- ADIDAS TENIS — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- AFTER THE WAR — SPECTRUM — 395
- ALTERED BEAST — AMSTRAD COMMODORE MSX — 595
- ANDY CAP — AMSTRAD COMMODORE — 395
- ARMY MOVES — COMMODORE MSX — 395
- ASPAR — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395
- AUSTRALIAN GAMES — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395

- BUITRE 1 — MSX — 395
- BUITRE 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395
- CABAL — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- CALIFORNIA GAMES — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595
- CAPITAN BLOOD — COMMODORE — 395
- CAPITAN SEVILLA — AMSTRAD MSX — 395
- CAPITAN TRUENO — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- CARLOS SAINZ — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- CASTLE MASTER — AMSTRAD — 395
- CAZAFANTASMAS 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- CHAIN REACTION — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- CHASE H.Q. 1 — AMSTRAD COMMODORE — 595
- CHUCK YEAGERS — COMMODORE — 395

- DOBLE DRAGON 1 — COMMODORE — 595
- DOBLE DRAGON 2 — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595
- DOCTOR DOOMS — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- DRAGONNINJA — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- DUSTIN — AMSTRAD MSX — 395

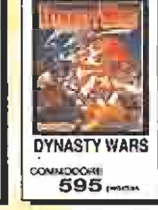


GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS



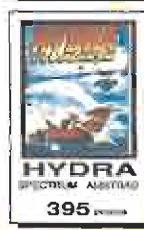
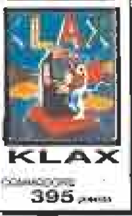
Pide ... recibiras ... cinta gratis.
Pide ... y recibiras ... cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

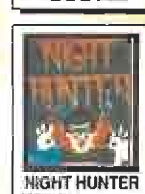
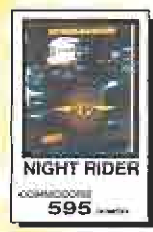
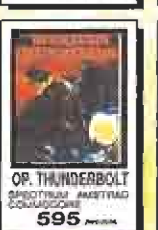
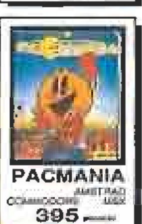
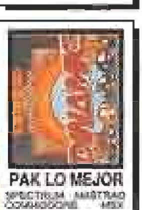
- DYNAMIC DUO — SPECTRUM AMSTRAD — 395
- DYNAMITE DUX — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- DYNASTY WARS — COMMODORE — 595
- E MOTION — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- EARTHLIGHT — SPECTRUM — 395

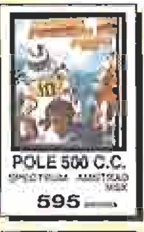
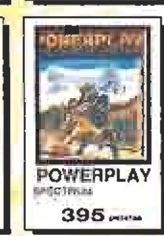
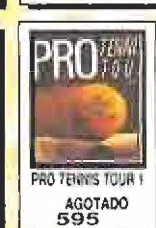
- GALAXY FORCE — AMSTRAD — 395
- GAME OVER — AMSTRAD COMMODORE MSX — 395
- GAUNTLET 1 — COMMODORE MSX — 395
- GEMINI WING — COMMODORE MSX — 395
- GENGHIS KAN — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395
- GHOTIK — AMSTRAD — 395
- GHOULS AND GHOSTS — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- GOLPE EN LA P. CHINA — COMMODORE — 395
- GONALEZ — MSX — 395
- GOODY — MSX — 395

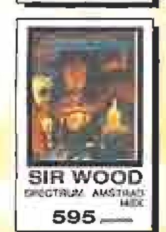
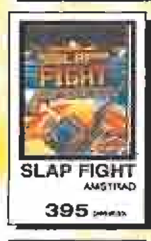
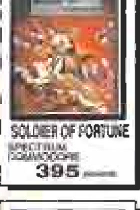
- HYDRA — SPECTRUM AMSTRAD — 395
- INDIANA JONES — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- INTOCABLES — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395
- ITALIA 90 — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- JET BIKE — SPECTRUM — 395
- KARATEKA — SPECTRUM — 595
- KICK OFF 1 — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- KLAX — COMMODORE — 395
- LA ESPIA QUE ME AMO — SPECTRUM AMSTRAD — 395
- LASER SQUAD — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- LAST MISION — AMSTRAD — 395
- LINE OF FIRE — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- LIVINGSTON 1 — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395

- NIGHT HUNTER — SPECTRUM — 595
- NIGHT RIDER — COMMODORE — 595
- NINJA SPIRIT — AMSTRAD — 395
- NONAMED — SPECTRUM AMSTRAD — 395
- NOSFERATU — SPECTRUM — 395
- OP. THUNDERBOLT — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- PACLAND — COMMODORE — 595
- PACMANIA — COMMODORE MSX — 395
- PAK DINAMIC 90 — 595
- PAK GAMES SUMMER — AGOTADO — 595
- PAK LO MEJOR — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595
- PAK LUCAS FILM — COMMODORE — 395
- PAK METAL ACTION — AMSTRAD COMMODORE MSX — 595

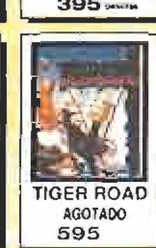
- POGOTRON — SPECTRUM COMMODORE — 395
- POLE 500 C.C. — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- POLI DIAZ — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- POWERDRIFT — AMSTRAD — 595
- POWERPLAY — SPECTRUM — 395
- PREDATOR 1 — COMMODORE — 395
- PRO TENNIS TOUR 1 — AGOTADO — 595
- QUARTET — SPECTRUM — 395
- RAINBOW ISLANDS — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- RAMBO — AMSTRAD — 595
- RAZAS DE NOCHE — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- RESCATE EN EL GOLFO — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- REX HARD — SPECTRUM MSX — 395

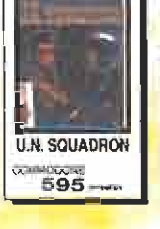
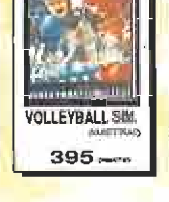
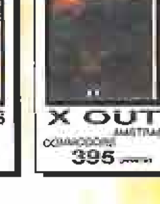
- SIR WOOD — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- SITO PONS — AMSTRAD — 595
- SKATEBALL — SPECTRUM — 395
- SKULL AND CROSSBONES — 395
- SKY RUNNER — AGOTADO — 395
- SLAP FIGHT — AMSTRAD — 395
- SOL NEGRO — SPECTRUM AMSTRAD — 395
- SOLDIER OF FORTUNE — SPECTRUM COMMODORE — 395
- SONIC BOOM — AMSTRAD — 395
- SOVIET — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- SPACE HARRIER 2 — AGOTADO — 395
- SPITTNG IMAGES — SPECTRUM — 395
- START CONTROL — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395

- STRATEGO — COMMODORE — 595
- STRIDER 1 — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595
- STRIDER 2 — SPECTRUM — 595
- STRIP POKER 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- SUBBUTEO — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- SUPER SKRAMBLE — COMMODORE — 395
- SUPER TRUX — COMMODORE — 395
- SUPER SPRINT 2 — AGOTADO — 395
- SUPER WONDER BOY — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- SUPERMAN — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- SWIV — SPECTRUM COMMODORE MSX 2 — 395
- TARGET RENEGADE — AMSTRAD — 595
- TEMPLOS SAGRADOS — COMMODORE MSX — 595

- TERRAMEX — AMSTRAD — 395
- TEST DRIVE 2 — COMMODORE — 395
- TETRIS — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595
- THE CYCLES — SPECTRUM — 395
- THUNDERBLADE — COMMODORE — 595
- TIGER ROAD — AGOTADO — 595
- TIME MACHINE — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- TIME SCANNER — COMMODORE — 395
- TINTIN — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- TOOBIN — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395
- TRIVIAL PURSUIT — COMMODORE — 595
- TURBO OUT RUN — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- TURBO CUP — SPECTRUM AMSTRAD — 395

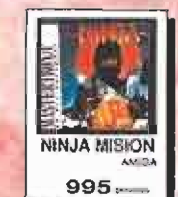
- TURRICAN 1 — SPECTRUM AMSTRAD — 595
- U.N. SQUADRON — COMMODORE — 595
- ULISES — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395
- VIAJE AL CENTRO — AGOTADO — 395
- VIRUS — SPECTRUM — 395
- VIVE Y DEJA MORIR — SPECTRUM COMMODORE — 395
- VOLLEYBALL SIM. — AMSTRAD — 395
- WANDERER 3D — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395
- WEC LE MANS — COMMODORE — 395
- X OUT — AMSTRAD COMMODORE — 395
- XEVIOUS — SPECTRUM COMMODORE — 395
- XYBOTS — SPECTRUM — 395
- ZONE TROOPER — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395

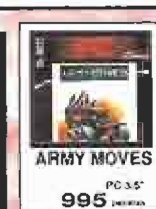
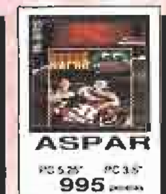
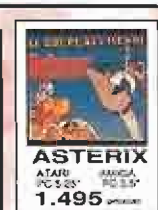
¡ATENCION!

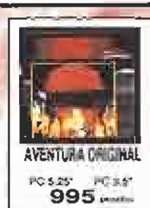
OFERTAS EN DISCO

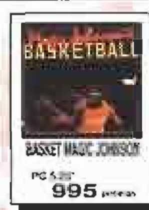
VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS...
ATARI ST, AMIGA Y PC

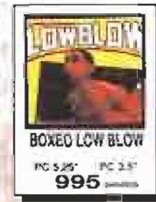
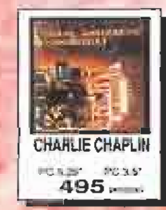




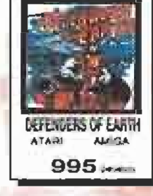




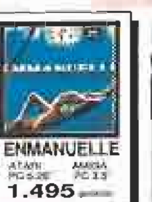




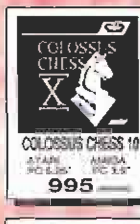




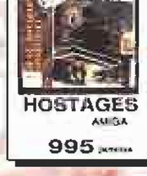




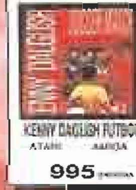




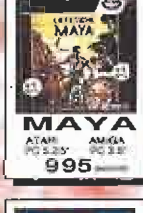









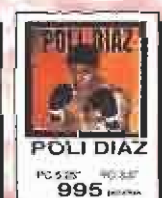




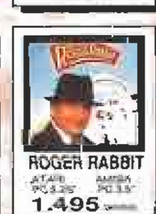










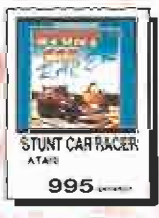




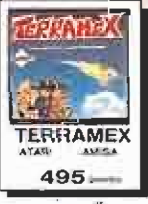






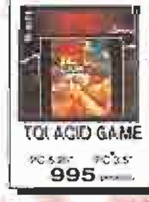





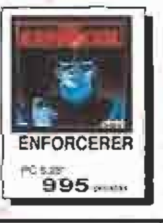
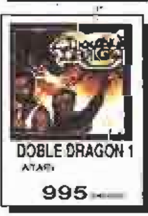


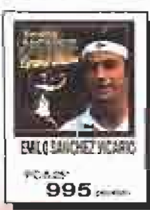













Juego	Precio
NINJA MISION	995
PAK IN ACTION	1.495
AFRICAN TRAIL SIMULATOR	995
ARMY MOVES	995
ASPAR	995
ASTERIX	1.495
AVENTURA ESPACIAL	995
AVENTURA ORIGINAL	995
BAR GAMES	995
BASKET MAGIC JOHNSON	995
BASKET MASTER	995
BOMB JACK 1	995
BOXEO LOW BLOW	995
CHARLIE CHAPLIN	495
CHUBBY GRISTLE	495
COLORADO	995
CORSARIOS	995
COZUMEL	995
CRACKDOWN	995
DEATH TRAP	995
DEFENDERS OF EARTH	995
DRIVIN FORCE	995
E MOTION	995
EL LIBRO DE LA SELVA	995
ENMANUELLE	1.495
EQUIPO A	495
COLOSSUS CHESS 10	995
GAME OVER	995
HAMMER FIST	995
GONZALEZ	995
GRAND PRIX CIRCUIT	995
HAMMER BOY	995
HORSE RACING	995
HOSTAGES	995
STREET BASKET	995
HUNT FOR RED OCTOBER	495
HYDRA	995
THE CYCLES	995
INTERNATIONAL KARATE	995
KENNY DAGLISH FUTBOL	995
LEGEND OF THE LOST	995
LINDSTCN SUPONGO 2 (AGOTADO)	995
LOOPZ	995
LOS ANGELES: EL CAOS	495
MAYA	995
MAYDAY SQUAD	995
MEGAPHOENIX	995
MICHEL	995
MINDBENDER	495
HARD DRIVIN	995
MOT	995
MUTANT ZONE	995
OTELLO KILLER	995
PACMANIA	495
PAK 3 DE OPERA	995
PAK DRO DEL COMIC	1.995
PARIS DAKAR	995
PETER BREADSLEY	495
PHANTOM FIGHTER	495
PICAPIEDRAS	495
PICK AND PILE	995
PINBALL 1ST PERSON	995
PINBALL MAGIC	995
POLE 500 C.C.	995
POLI DIAZ	995
PURPLE SATURN DAY	495
RALLY CROSS	995
REVELATION	995
RICK DANGEROUS 1	995
ROCK AND ROLL	495
ROGER RABBIT	1.495
ROGUE TROOPER	995
SCORPIONS (AGOTADO)	995
SUBBATTLE SIMULATOR	995
SENTINEL WORLDS	995
SHERMAN M 4	995
SIMULADOR DE TENIS	995
SIFI WOOD	995
STRIP POKER DELUXE 1	995
STRYX	495
STUNT CAR RACER	995
SUBBUETO	995
SUPER SKI	495
SUPERMAN	995
TARGHAN	995
TERRAMEX	495
IRON TRUCKERS	95
THE PLAGUE (AGOTADO)	995
THUNDERSTRIKE	995
TIGER ROAD	995
TOI ACID GAME	995
RESCATE EN EL GOLFO	995
BARBARIAN	995
RAMPAGE	995
ROBOCOP	995
ISHIDO	995
SKI OR DIE	995
ENFORCERER	995
DOBLE DRAGON 1	995
BLUE ANGEL SIMULATOR	995
EMILIO SANCHEZ VICARIO	995
500 C.C. GRAND PRIX	995
BATTLE CHESS	1.495
BUITRE 1	995

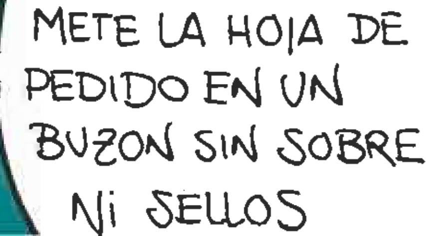
Respuesta Comercial
Autorización num. 8.703
B.O.C. num. 90
de 28 de octubre de 1988

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

TELEJUEGOS
APARTADO 167 F.D.
28080 MADRID









ERBE PRESENTA
Disney SOFTWARE
¿QUIEN QUIERE ESTAR EN LA PIEL DE ROGER RABBIT?
¡ Roger Rabit esta metido en un lío hasta el cuello! Mamá se ha ido y le ha confiado a Herman, el bebé, pero el muy granuja le ha dejado plantado y se ha ido a dar un paseo a la lechería de al lado.
¿Sabrá Roger encontrar a Herman antes de que vuelva mamá? ó ¿acabará todo en un enorme follón?
¿Sabrás sacar a Roger de estos líos aparentemente sin solución?
¿Sabrás encontrar a Herman antes de que vuelva mamá?
¿Podrás ayudar a Roger Rabbit a obtener el afecto perpetuo de Jessica?
¡Roger Rabbit in HARE RAISING HAVOC tiene unos efectos sonoros que lo convierten en auténticos dibujos animados y animaciones increíbles. ¡Un auténtico desafío!
DISPONIBLE EN PC
Desarrollado por Blue Sky Software
© The Walt Disney Company y Amblin Entertainment, Inc.
Infogrames Ltd.
El Sound Source
conectado a tu PC reproduce las voces de tus héroes, excelente orquestación y sorprendentes efectos sonoros
CIRCUS
THE ROCKETEER
¡¡UN JUEGO SUPERSONICO!!
Tú eres el as del pilotaje y la estrella del Bigelow's Air Circus. ¡Pero como volar a más de 450 kilómetros por hora no es suficiente para tu sed de aventuras, también eres el Rocketeer! Cuando espías diabólicos raptan a la chica de tus sueños, roban los planos de tu cohete propulsor y desvían un avión de caza top secret, ¡es el momento de convertirte en el Rocketeer y lanzarte al ataque como un rayo!
• ¡Pilota aviones de los años treinta: el potente Gee Bee R-1, el aerodinámico Caudron C-460 o el clásico Wedell-Williams!
• ¡Abróchate el doble cohete propulsor Cirrus X-3 para una batalla aérea fulgurante contra la tecnología enemiga!
• ¡Lucha cuerpo a cuerpo con temibles enemigos a bordo de un Zeppelin en llamas para rescatar a tu novia!
• ¡Sorprendentes grafismos digitalizados del tipo comic, en modo VGA con 256 colores, realizados con verdaderos actores y decorados de cine!
¡El Rocketeer cobra vida con la Sound Source! Música totalmente orquestada, diálogos apasionantes y efectos sonoros increíbles completan esta sensacional experiencia cinematográfica.
PANTALLAS PC VGA
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
Desarrollado por Novalogic
© The Walt Disney Company
DISPONIBLE EN PC Y PROXIMAMENTE
INFOGRAMES
ERBE
SERRANO, 24
28016 MADRID